

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平9-47550

(43) 公開日 平成9年(1997)2月18日

(51) Int.Cl. <sup>8</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 2 0		A 6 3 F 7/02	3 2 0
	3 0 4			3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 4 F D (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願平7-225813

(22) 出願日 平成7年(1995)8月9日

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(72) 発明者 鶴川 昭八

群馬県桐生市相生町1の164の5

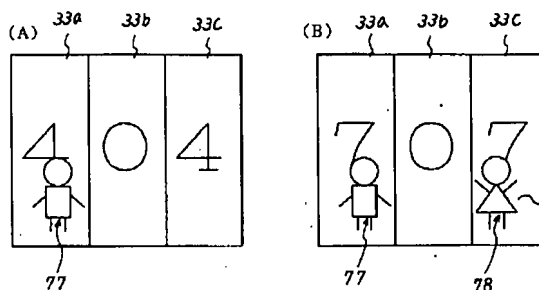
(74) 代理人 弁理士 今崎 一司

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 確率変動等の所定態様を報知するための点灯乃至点滅動作が装飾的な点灯乃至点滅動作と区別し難く、遊技者にとって確率変動等の所定態様の発生報知が視覚的に分かり難いという問題を有していた。

【解決手段】 確変以外の通常時には、リーチ又は大当たりが決定するその都度1人のキャラクター77を特別図柄表示部33a~33cに重畳表示する。一方、確変時には、リーチ又は大当たりが決定するその都度2人のキャラクター77・78を特別図柄表示部33a~33cに重畳表示する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示制御手段の制御に基づいて可変表示部を可変表示する可変表示装置を備え、前記可変表示部に表示される表示結果が予め定めた特定表示結果を導出したときに特定遊技状態を発生し得る弾球遊技機において、  
前記表示制御手段は、  
遊技状態が予め定めた所定態様になると、前記可変表示部にキャラクターを表示することで所定態様の報知を行うキャラクター報知手段を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】 前記特定表示結果は、前記特定遊技状態の発生に加えて特別遊技状態を発生し得る特別表示結果を包含し、また、前記キャラクター報知手段は、前記可変表示部に特別表示結果が表示されたときにその旨をキャラクター表示することを特徴とする請求項1記載の弾球遊技機。

【請求項3】 前記特定表示結果は、前記特定遊技状態の発生に加えて特別遊技状態を発生し得る特別表示結果を包含し、また、前記キャラクター報知手段は、前記可変表示部に特別表示結果となり得るリーチ態様が表示されたときにその旨をキャラクター表示することを特徴とする請求項1記載の弾球遊技機。

【請求項4】 前記キャラクター報知手段によるキャラクター表示が行われると、これに応じた音声が発生することで前記所定態様を音声的に報知する音声報知手段を備えたことを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の弾球遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、表示制御手段の制御に基づいて可変表示部を可変表示する可変表示装置を備え、前記可変表示部に表示される表示結果が予め定めた特定表示結果を導出したときに特定遊技状態を発生し得る弾球遊技機に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来、一般に、弾球遊技機としてのパチンコ遊技機に設けられる可変表示装置は、複数列の可変表示部で識別情報（図柄）を可変表示し、各可変表示部の表示結果が予め定めた特定表示結果（大当り図柄）となったときに特定遊技状態を発生して遊技者に特定の遊技価値を付与するようになっていた。このような図柄の変動においてリーチとなったときには、複数のリーチ変動態様の中からいずれかの変動態様を選択実行することにより、遊技の興趣を盛り上げるようになっていた。また、このような可変表示装置には、大当り図柄のうち予め定めた確変図柄（例えば、奇数図柄のゾロ目）で大当りすると、これに伴う特定遊技状態の終了後に大当り確率を向上（確率変動）するものも提案されている。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところが、上記した確率変動を発生し得る遊技機では、確率変動の発生をランプやLED等の点灯乃至点滅によってのみ遊技者に報知していた。このため、確率変動報知の点灯乃至点滅動作が装飾的な点灯乃至点滅動作と区別し難く、遊技者にとって確率変動の発生報知が視覚的に分かり難いという問題を有していた。本発明は、上記した問題点に鑑みなされたもので、その目的とするところは、確率変動等の所定態様を可変表示部にキャラクター表示することで、遊技者にとって所定態様を分かり易く報知し得る弾球遊技機を提供することにある。

## 【0004】

【課題を解決するための手段】表示制御手段は、遊技状態が予め定めた所定態様になると、可変表示部にキャラクターを表示することで所定態様の報知を行うキャラクター報知手段を備えたので、確率変動等の所定態様を遊技者にとって分かり易く報知することができる。

【0005】また、前記特定表示結果は、前記特定遊技状態の発生に加えて特別遊技状態を発生し得る特別表示結果を包含し、また、前記キャラクター報知手段は、前記可変表示部に特別表示結果が表示されたとき、あるいは前記可変表示部に特別表示結果となり得るリーチ態様が表示されたときにその旨をキャラクター表示する構成とした場合には、キャラクター表示により報知する所定態様を取り分け遊技価値の高い特別表示結果（例えば、確変図柄）あるいはそのリーチ態様（例えば、確変リーチ）とすることで、キャラクターによる報知をより効果的に行わせることができる。

【0006】また、前記キャラクター報知手段によるキャラクター表示が行われると、これに応じた音声が発生することで前記所定態様を音声的に報知する音声報知手段を備えた構成とした場合には、可変表示部でのキャラクター表示に加えて音声発生によっても所定態様の報知が行われるため、所定態様をより一層分かり易く報知することができる。

## 【0007】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施形態について説明する。まず、図1を参照して実施形態に係る弾球遊技機（図示ではパチンコ遊技機）の遊技盤1の構成について説明する。図1は、遊技盤1を示す正面図である。図1において、遊技盤1の表面には、発射された打玉を誘導するための誘導レール2がほぼ円状に植立され、該誘導レール2で区画された領域が遊技領域3を構成している。遊技領域3のほぼ中央には、左・中・右の各特別図柄表示部（可変表示部）33a～33cでの識別情報（以下、特別図柄という）の可変表示（以下、変動ともいう）を可能にする可変表示装置としての特別可変表示装置30が配置されている。なお、特別可変表示装置30の詳細な構成については後に詳述するものである。

【0008】特別可変表示装置30の下方には、特別図柄の変動を許容する始動機能を有する普通可変入賞球装置4が配置されている。この普通可変入賞球装置4は、ソレノイド5によって垂直（通常開放）位置と傾動（拡大開放）位置との間で可動制御される一対の可動翼片6a・6bを備え、いわゆるチューリップ型役物として構成され、その普通可変入賞球装置4には入賞した打玉を検出する始動玉検出器7が設けられている。なお、可動翼片6a・6bが垂直（通常開放）位置のときも普通可変入賞球装置4に入賞可能になっている。また、普通可変入賞球装置4への入賞に基づく特別図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、4回）記憶され、その旨が後述の特別図柄記憶表示LED36によって表示されるようになっている。

【0009】また、普通可変入賞球装置4の下方には、取付基板9を介して遊技盤1に取り付けられた特別可変入賞球装置8が配置されている。特別可変入賞球装置8の中央部には、特別可変入賞口10が開設されており、該特別可変入賞口10は、ソレノイド11による開閉板12の可動によって開閉制御されるようになっている。特別可変入賞口10の内部には、入賞玉を検出する特定玉検出器13及び入賞玉検出器14が設けられており、特定玉検出器13は、入賞玉の検出により後述する継続権の成立を許容するようになっている。なお、特別可変入賞口10内の後面壁には、入賞玉検出器14及び特定玉検出器13によって検出された入賞玉数を表示する7セグメントタイプの個数表示器15が設けられている。また、取付基板9における特別可変入賞口10の左右の各側方には、それぞれ入賞口16、アタッカーランプ17、及び飾りLED18が設けられている。

【0010】しかして、上記のように構成される特別可変入賞球装置8は、以下のように作動する。即ち、打玉が普通可変入賞球装置4に入賞して始動玉検出器7をONさせると、特別可変表示装置30が変動を開始し、一定時間が経過すると、例えば左・右・中の順で特別図柄が確定され、その確定された図柄の組み合わせが所定の当たり組合せ（同一図柄のゾロ目）となったときに特定遊技状態（当たり遊技状態ともいう）となる。そして、この特定遊技状態においては、特別可変入賞球装置8の開閉板12が所定期間（例えば、29秒）あるいは所定個数（例えば、10個）の入賞玉が発生するまで開放する（開放サイクル）ように設定され、その開放している間遊技盤1の表面を落下する打玉を受け止めるようになっている。そして、受け止められた打玉が特定玉検出器13をONすると、開放サイクルの終了後再度上記した開放サイクルを繰り返し、特定玉検出器13がONする毎に継続権が成立して開放サイクルを最高16回繰り返すことができるようになっている。また、遊技領域3には、上記した構成以外にも、風車ランプ20を内蔵した風車19、肩ランプ22を内蔵した入賞口21、袖ラン

プ24を内蔵した入賞口23、サイドランプ26を内蔵したサイドランプ飾り25、アウト口27、バック玉防止部材28等が設けられている。また、前記各入賞口もしくは各可変入賞球装置内に入った入賞玉は、1個の入賞玉に対して所定数（例えば、15個）の景品玉が払い出される。

【0011】なお、本発明の特定遊技状態とは、上記に限らず以下に示す①～⑤の制御のうちいずれか1つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

【0012】① 打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

② 特定の入賞又は通過領域での打玉の検出を介在させ、打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

③ 打玉の入賞に関わらず所定数の景品玉を直接排出する制御

④ 有価価値を有する記憶媒体（カードやレシート等）に対して有価数を加算する制御

⑤ 得点があることに基づいて遊技可能な遊技機に対して得点を付与する制御

次に、本実施形態の要部を構成する特別可変表示装置30の構成について説明する。特別可変表示装置30は、前記遊技盤1の表面に取り付けられる取付基板31を有し、該取付基板31には、長形状の窓枠部32が形成されている。そして、この窓枠部32の後方には、左・中・右の特別図柄を個々に可変表示する各特別図柄表示部33a～33cを有するCRT表示器33が臨設されている。窓枠部32の上方には、普通図柄表示器34、左右2個の普通図柄記憶表示器35、及び入賞口37が設けられる一方、窓枠部32の下方には、特別図柄記憶表示LED36及びワープ出口39が設けられている。また、窓枠部32の左右側方には、それぞれ遊技領域3内を落下する打玉を受け入れて前記ワープ出口39に導くワープ入口38が設けられている。これにより、ワープ入口38に入った打玉は、前記普通可変入賞球装置4の上方に位置するワープ出口39から再度遊技盤1上に放出されることで、普通可変入賞球装置4に入賞し易くなっている。

【0013】また、左側のワープ入口38には、通過玉の検出に伴って前記普通図柄表示器34の変動を許容する通過玉検出器40が設けられている。普通図柄表示器34は、普通図柄が当り図柄となったときに、普通可変入賞球装置4の可動翼片6a・6bを所定時間が経過するまで開放制御するものであるが、後述する確率変動（当たり判定確率が通常時と異なる高い確率に変更した遊技状態）が生じたときには、開放時間が長くなるよう

5

に設定されている。また、普通図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、4回）記憶され、その旨が前記普通図柄記憶表示器35によって表示されるようになっており、その変動時間は、確率変動時には通常時に比べて短縮されるようになっている。なお、本実施形態では、普通図柄記憶表示器35が左右2個の構成となっており、普通図柄の1回の変動記憶は左側の普通図柄記憶表示器35のみの点灯により表示され、普通図柄の2～4回の変動記憶は左右両側の普通図柄記憶表示器35の点灯により表示される。また、普通図柄の変動記憶は常に一定（例えば、4回）に設定する必要はなく、例えば通常時では1回にする一方で、後述の確率変動中では4回にすることも可能である。また、普通図柄表示器34の変動動作及びこれに係る各種構成部材の動作については後に詳述するものである。

【0014】次に、上記CRT表示器33の特別図柄表示部33a～33cに表示される左・中・右の各特別図柄について説明する。左・中・右の各特別図柄は、図5に示すように、それぞれ「1～9・A～G」の16種類から構成されており、これら左・中・右の各図柄には、後述するWC RND L・C・R（図6参照）の各ランダム数が対応して設けられている。大当り図柄の組合せは、左・中・右の各図柄が同一図柄にて揃った組合せであり、この組合せは、WC RND Cのランダム数に基づいて決定される。大当り図柄のうち「3・5・7・D」のいずれかで揃った図柄は、特別表示結果としての確変図柄を構成して後に詳述する確率変動を発生するようになっている。また、このような確変図柄は、図柄色が赤色になっている一方、その他の特別図柄は緑色になっている。これにより、大当り時の遊技価値の違い（確変の有無）が遊技者に対して明確に報知できるようになっている。なお、上記したCRT表示器33は、3分割の特別図柄表示部33a～33cに換えた表示画面全体あるいは特別図柄表示部33a～33cに重畳して後述のキャラクター報知の表示を行うものである。

【0015】以上、特別可変表示装置30を含むパチンコ遊技機の遊技盤1の構成について説明してきたが、それらの遊技装置は、図2及び図3に示す遊技制御回路によって制御される。図2及び図3は、遊技制御回路をブロック構成で示す回路図であり、図示しないMPU、ROM、RAM、及び入出力回路を含み本発明の表示制御手段をなす基本回路41によって制御されている。しかし、基本回路41は、入力回路42を介して始動玉検出器7、特定玉検出器13、入賞玉検出器14、通過玉検出器40、及び確率設定スイッチ56からの検出信号が入力され、アドレスデコード回路43から基本回路41にチップセレクト信号が与えられる。また、電源投入時に初期リセット回路44から基本回路41にリセット信号が与えられ、所定時間毎に定期リセット回路45から基本回路41に定期リセット信号が与えられる。な

6

お、前記確率設定スイッチ56とは、ホール側が大当り確率を設定1～3の3段階のうちいずれかに事前設定するためのスイッチである。

【0016】一方、基本回路41からは、以下の装置及び回路に制御信号が与えられる。即ち、CRT回路46を介してCRT表示器33に表示制御信号が与えられ、LED回路47を介して個数表示器15、普通図柄表示器34、特別図柄記憶表示LED36、普通図柄記憶表示器35、飾りLED18、及び袖ランプ24に表示駆動信号が与えられ、ソレノイド回路48を介して各ソレノイド5・11に駆動信号が与えられ、ランプ回路49を介して風車ランプ20、肩ランプ22、サイドランプ26、及びアタッカーランプ17に表示制御信号が与えられ、音声合成回路50及び音量増幅回路51を介して電飾基板に音声信号が与えられる。また、基本回路41からは電飾信号回路52を介して各種のランプ制御データが出力されることで、上記した構成部材以外のランプを表示制御するようになっている。さらに、基本回路41は、情報出力回路53を介して外部（ホールコンピュータや呼び出しランプ等）に大当り、図柄確定回数、及び確率変動等の各種情報を出力し、また、賞球個数信号出力回路54を介して外部に各種の賞球個数信号を出力している。なお、上記した装置や回路には、電源回路55から各種の電圧を有する電力が供給されている。

【0017】また、上記したCRT回路46を介して表示制御信号を受け取るCRT表示器33は、図4に示す画像表示制御基板60を備えており、この画像表示制御基板60は、CPU61、WRAM（ワークRAM）62、ROM63、VCE（ビデオカラーエンコーダ）64、VDC（ビデオディスプレイコントローラ）65、及び各VRAM（ビデオRAM）66・67から構成されている。そして、CRT回路46側には、CN（コネクタ）68を介してCPU61が接続される一方、CRT表示器33の表示部（特別図柄表示部33a～33c）側には、CN69を介してCPU61とVCE64とが接続される。

【0018】上記CPU61は、CN68を介してCRT回路46側から与えられる画像表示のためのコマンド（表示制御信号）を受け取る。そして、CPU61は、ROM63に格納されている画像表示用のプログラム及びデータに基づいてWRAM62を作業領域として使用しながら画像表示のための処理を行う。ROM63に格納されている画像表示用のデータには、CRT表示器33の表示部に表示される識別情報（図柄）や報知情報等に関する画像データが含まれる。

【0019】CPU61の処理手順は次の通りである。CPU61は、受け取ったコマンドに従ってROM63から画像表示用のデータを読み出し、このデータをVDC65に与える。このとき、CPU61は、画像データの他に表示のための座標及びスクロール等のVRAMコ

ントロール用のデータもVDC65に与える。VDC65は、識別情報や報知情報等に関する画像表示用のデータを受け、これらのデータをそれぞれ各VRAM66・67に割り付けると共に、色や明るさ等に関する加工を行う。VDC65は、そのようにして作成された画像表示用のデータをVCE64に与える。VCE64は、各VRAM66・67からそれぞれ与えられたデータを表示部で表示するための復号同期信号に変換し、この信号をCN69を介して表示部に与える。

【0020】次に、表示制御手段として前記特別可変表示装置30による特別図柄の変動動作について図6乃至図15に示すタイムチャート及び説明図等を参照して説明する。まず、特別可変表示装置30の変動動作に用いられるランダム数について説明する。特別可変表示装置30では、図6に示すような5種類のランダム数が使用されており、これらのランダム数は、大当たり決定用のWC RND1と、左図柄表示用のWC RND Lと、中図柄表示用のWC RND Cと、右図柄表示用のWC RND Rと、リーチ動作のWC RND RCHと、から構成されている。WC RND1は、前記確率設定スイッチ56による設定1で「0～304」の305通りに、設定2で「0～326」の327通りに、また設定3で「0～368」の369通りにそれぞれ数値が設定され、この数値が0.002秒毎に1ずつ加算されることで刻々と変化するものである。WC RND Lは、「0～15」の16通りの数値が0.002秒毎及び割り込み処理の余り時間に1ずつ加算されることで刻々と変化するものである。WC RND Cは、「0～15」の16通りの数値が0.002秒毎に1ずつ加算されることで刻々と変化するものである。WC RND Rは、「0～15」の16通りの数値がWC RND Lの桁上げ時に1ずつ加算されることで刻々と変化するものである。WC RND RCHは、「0～99」の100通りの数値が0.002秒毎及び割り込み処理の余り時間に1ずつ加算されることで刻々と変化するものである。

【0021】そして、前記確率設定スイッチ56による設定1では、図7に示すようにWCRND1から抽出された値が「7」であり大当たりと判定されると、WC RND C (0～15) のデータにより大当たり図柄が決定され、この大当たり図柄が特別可変表示装置30のCRT表示器33に表示される。一方、WC RND1で「7」以外の値が抽出されて外れと判定されると、WC RND L・C・Rからの各抽出値に対応する図柄が外れ図柄として特別可変表示装置30のCRT表示器33に表示される。なお、WC RND L・C・Rからの各抽出値が偶然にも大当たり図柄と一致した場合には、WC RND Cのデータに「1」を加算して外れ図柄にして表示するものである。また、このような当たり外れの判定において、確率変動時（高確率時）にはWC R

ND1内の「7・71・151・277」の値が大当たり決定用のランダム数となる。同様に、確率設定スイッチ56による設定2又は設定3でも、図8又は図9に示すように、WC RND1から抽出された値が「7」のとき大当たりとなる一方、「7」以外の値が抽出されたときに外れとなる。なお、設定2の確率変動時（高確率時）にはWC RND1内の「7・71・151・277・307・313」の値が大当たり決定用のランダム数となり、設定3の確率変動時（高確率時）にはWC RND1内の「7・71・151・277・307・313・359」の値が大当たり決定用のランダム数となる。

【0022】特別図柄の変動は図11乃至図15のタイムチャートに示すようになっている。なお、左・中・右の各図柄列の変動は、図10の一覧表図に示すパターンに基づいて行われる。変動パターンAは、一定速度で高速変動するパターンであり、変動パターンBは、1図柄減速して停止するパターンであり、変動パターンCは、一定速度で低速変動するパターンであり、変動パターンDは、1図柄未満の範囲で前後変動するパターンであり、変動パターンEは、1図柄当たり0.300秒間変動するパターンであり、変動パターンFは、一定速度で高速変動するパターンであり、変動パターンGは、一定速度で低速変動するパターンであり、変動パターンHは、1図柄当たり1.034秒間変動するパターンである。

【0023】まず、通常時（低確率時）における特別図柄の変動を説明する。図11において、普通可変入賞球装置4に打玉が入賞し始動玉検出器7（図11中には、始動口入賞と記載）が始動信号を導出すると、その始動信号の立ち上がり時に、WC RND1及びWC RND Cから数値を抽出してこれを格納する。その後、始動信号の立ち上がりより0.002秒後には、格納したWC RND1を読み出して判定を行い、その0.002秒後には、WC RND L・R及びWCRND RCHから数値を抽出すると共に、格納したWC RND Cの読み出しを行う。そして、始動信号の立ち上がりより0.300秒後に、左・中・右の全図柄列を変動パターンAにて変動させる。その後、左図柄列は、5.000秒間変動パターンAにて変動された後、1.118秒間変動パターンBにて変動されて停止する。右図柄列は、6.118秒間変動パターンAにて変動された後、1.102秒間変動パターンBにて変動されて停止する。なお、このような左・右の各図柄の変動パターンAにおいて、※1のとき、即ち始動口入賞による記憶が3以上ある場合には、変動時間がそれぞれ4.600秒及び5.718秒に短縮される。

【0024】一方、中図柄は、図12に示すように、リーチ以外のとき、7.220秒間変動パターンAにて変動された後、1.102秒間変動パターンBにて変動されて停止する。また、リーチ1での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に5.628秒間

の変動パターンCにて変動され、その後0～8.288秒間変動パターンCにて変動されて停止する。リーチ2での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に5.628秒間の変動パターンCにて変動され、その後0～8.288秒間変動パターンCにて変動された後、一旦0.484秒間停止され次いで1.000秒間の変動パターンD及び0.300～4.500秒間変動パターンEにて変動されて停止する。リーチ3での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に5.628秒間の変動パターンCにて変動され、その後0～8.288秒間変動パターンCにて変動された後、一旦0.484秒間停止され次いで1.000秒間の変動パターンDにて変動されて停止する。

【0025】また、リーチ4での中図柄は、図13に示すように、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に13.368秒間の変動パターンCにて変動され、その後一旦0.484秒間停止され次いで7.000秒間の変動パターンFにて変動されて停止する。リーチ5での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に13.368秒間の変動パターンCにて変動され、その後一旦0.484秒間停止され次いで2.800秒間の変動パターンG及び2.068～5.170秒間の変動パターンHにて変動されて停止する。リーチ6での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に13.368秒間の変動パターンCにて変動され、その後一旦0.484秒間停止され次いで2.800秒間の変動パターンG及び3.102～5.170秒間の変動パターンHにて変動されて停止する。なお、上記したリーチ1～6の選択は、図11中に記載の各条件1～3及び前記WC RND RCHの抽出値に基づいて設定されるものであり、具体的には図12及び図13に示す通りである。また、リーチ以外及びリーチ1～6での中図柄の変動パターンAにおいて、※1のときには変動時間が6.820秒に短縮される。

【0026】次に、高確率時（確率変動時）における特別図柄の変動を説明する。図14において、普通可変入賞球装置4に打玉が入賞し始動玉検出器7（図14中には、始動口入賞と記載）が始動信号を導出すると、その始動信号の立ち上がり時に、WC RND1及びWC RND Cから数値を抽出してこれを格納する。その後、始動信号の立ち上がりより0.002秒後には、格納したWC RND1を読み出して判定を行い、その0.002秒後には、WC RND L・R及びWC RND RCHから数値を抽出すると共に、格納したWC RND Cの読み出しを行う。そして、始動信号の立ち上がりより0.300秒後に、左・中・右の全図柄列を変動パターンAにて変動させる。その後、左図柄列は、5.000秒間変動パターンAにて変動された後、1.118秒間変動パターンBにて変動されて停止する。右図柄列は、6.118秒間変動パターンAにて変

動された後、1.102秒間変動パターンBにて変動されて停止する。なお、このような左・右の各図柄の変動パターンAにおいて、※1のとき、即ち始動口入賞による記憶が3以上ある場合には、変動時間がそれぞれ1.500秒及び2.618秒に短縮される。また、図14に示すように、条件7、即ちリーチ以外の場合では、左・中・右の図柄が同時に変動制御される。具体的には、4.600秒間変動パターンAにて変動された後、0.802秒間変動パターンBにて変動されて停止する。この場合、※2のとき、即ち始動口入賞による記憶が1以上ある場合には、変動パターンAでの変動時間が1.500秒に短縮される。

【0027】一方、中図柄は、図15に示すように、前述した各種リーチのうちリーチ4～6のいずれかが実行される。リーチ4での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に5.112秒間の変動パターンCにて変動され、その後一旦0.484秒間停止され次いで7.000秒間の変動パターンFにて変動されて停止する。リーチ5での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に4.512秒間の変動パターンCにて変動され、その後一旦0.484秒間停止され次いで2.800秒間の変動パターンG及び2.068～5.170秒間の変動パターンHにて変動されて停止する。リーチ6での中図柄は、変動パターンAでの7.220秒間の変動の後に4.512秒間の変動パターンCにて変動され、その後一旦0.484秒間停止され次いで2.800秒間の変動パターンG及び3.102～5.170秒間の変動パターンHにて変動されて停止する。なお、上記した高確率時でのリーチ4～6の選択は、図14中に記載の各条件4～6及び前記WC RND RCHの抽出値に基づいて設定されるものであり、具体的には図15に示す通りである。また、リーチ4～6での中図柄の変動パターンAにおいて、※1のときには変動時間が3.720秒に短縮される。

【0028】次に、特別可変表示装置30の変動終了後の動作について図16を参照して説明する。まず、変動の結果、当たり図柄の組合せとなった場合は、図16（A）に示すように、中図柄の変動停止から1.300秒後に当たりの判定を行う。そして、この当たり判定から6.000秒後に特別可変入賞球装置8の開閉板12（図16中には、大入賞口と記載）を29.500秒間開放し、開閉板12の開放終了から2.000秒が経過すると、再度開閉板12の開放動作を繰り返す。また、開閉板12の開放動作を終了する時点で特別図柄の始動記憶がある場合には、図16（B）に示すように、開閉板12の閉鎖から10.314秒後に図柄変動が開始される。なお、この場合、開閉板12の閉鎖から10.012秒後に格納したWC RND1の読み出し及び判定を行い、その0.002秒後には、WC RND L・R・RCHの抽出を行うと共に格納したWC RND

Cの読み出しを行う。一方、変動の結果、外れ図柄の組合せとなりその時点で特別図柄の始動記憶がある場合には、図16(C)に示すように、中図柄の変動が停止して1.104秒が経過すると、左・中・右の各図柄列の変動が順次開始される。なお、この場合、中図柄の変動停止から0.800秒後に格納したWC RND1の読み出し及び判定を行い、その0.004秒後には、WC RND L・R・RCHの抽出を行うと共に格納したWC RND Cの読み出しを行う。なお、図16(C)に示す中図柄の変動停止から判定までの時間(0.800秒)は、高確率時0.500秒に短縮される。

【0029】次に、前記普通図柄表示器34に表示される普通図柄について説明する。普通図柄は、図18に示すように、「A・b・C・d・L・7」の6種類からなる。これらの普通図柄に対しては、図17に示すように、0.002秒毎に1ずつ加算される当り決定用のWC RND2(3~13)と、0.002秒毎に1ずつ加算され且つ割り込み処理残り時間に1ずつ加算される普通図柄表示用のWCRND F(0~5)と、が設けられており、WC RND F(0~5)の各ランダム数は、「A・b・C・d・L・7」の各普通図柄に対応して設けられている(図18参照)。また、WC RND2(3~13)からのランダム数の抽出において、図19に示すように、「3」の値が抽出されて当りと判定されると、普通図柄表示器34にWC RND Fデータの「5」に対応する「7」の当り図柄を表示して普通可変入賞球装置4を所定時間開放(入賞口の拡大)する。一方、WC RND2で「3」以外の値が抽出されて外れと判定されると、WCRND Fデータの値を抽出し、この値に対応する外れ図柄を普通図柄表示器34に表示する。なお、WC RND2で外れと判定されたにも関わらずWCRND Fで抽出された値が偶然にも当り図柄となる場合には、「A」の外れ図柄を選択してこれを普通図柄表示器34に表示するものである。また、上記WCRND2からの抽出データの判定は、当り確率が通常時の場合であり、前記特別図柄と同様の確変時(高確率時)には、WC RND2から抽出された値が「3~12」のうちいずれかの値で当りと判定する一方、それ以外の「13」の値で外れと判定するようになっている。

【0030】次に、上記した普通図柄表示器34での普通図柄の変動動作を図20及び図21のタイムチャートに基づいて説明する。先ず、図20において、通過玉検出器40(図20中には、普通図柄始動玉検出器と記載)がONすると、これと同時にWC RND2の抽出及び格納が行われる。その後、通過玉検出器40のONから所定時間(0.002秒)が経過すると、WC RND Fの抽出を行い、その0.002秒後に普通図柄の変動を開始する。そして、通過玉検出器40のONか

ら所定時間(28.000秒)後に変動を停止する。なお、図20に示す※4の高確率時及び後述する時間短縮時には、普通図柄の変動時間が5.200秒に短縮されるものである。そして、通常時(低確率時)において停止表示される普通図柄が当り図柄のときには、図21(A)に示すように、普通図柄が停止してから所定時間(0.002秒)後に普通可変入賞球装置4を0.500秒間開放する。その後、通過玉検出器40への通過記憶がある場合には、普通可変入賞球装置4の閉鎖から0.002秒後に、WC RND Fの抽出を行い、その0.002秒後に再度普通図柄の変動を開始する。なお、このときの普通可変入賞球装置4の開放動作は0.500秒間ではあるが、入賞玉が1個入れば時間に満たなくてもその時点で開放を終了するものである。また、確率変動時(高確率時)及び時間短縮時において停止表示される普通図柄が当り図柄のときには、図21(B)に示すように、普通図柄が停止してから所定時間(0.002秒)が経過すると普通可変入賞球装置4を2.200秒間開放し、3.000秒のインターバルを置いた後に再度2.200秒間開放する。その後、通過玉検出器40への通過記憶がある場合には、普通可変入賞球装置4の閉鎖から0.002秒後にWC RND Fの抽出を行い、その0.002秒後に再度普通図柄の変動を開始する。

【0031】次に、特別図柄及び普通図柄の確率変動について説明すると、図22に示すように、大当り時(条件装置の作動時)に特別可変表示装置30に「3」「5」「7」「D」のうちいずれかの同一図柄のゾロ目(大当り図柄であり且つ確変図柄)が停止表示されて大当り遊技状態となると、その後、無条件に確率変動が所定回数(図22では2回)繰り返しの行われる。この確率変動は、確変図柄での特定遊技状態(大当り遊技状態)発生の終了を契機に高確率に変動させた後、確変図柄以外での特定遊技状態の発生を契機に通常時の確率に戻す。また、確変時に再度確変図柄で大当りした場合には、その時点から再度確率変動が所定回数(2回)繰り返される。なお、確率変動の制御は、本実施形態中に記載の制御に限定するものではなく、例えば特別図柄あるいは普通図柄いずれか一方の図柄のみを確率変動制御してもよい。

【0032】次に、普通図柄の時間短縮について説明すると、図23に示すように、大当り時(条件装置の作動時)に特別可変表示装置30に「3」「5」「7」「D」以外の同一図柄のゾロ目(確変図柄以外の大当り図柄)が停止表示されて大当り遊技状態となると、その後、無条件に普通図柄表示器34の変動時間が短縮される。これにより、時間短縮時の普通図柄は、通常時と比べて時間当りの変動処理回数が増加するため当たる割合が向上し、遊技者に有利な遊技内容となる。なお、詳細な時間短縮制御は前記図20に示す通りである。また、このよ

うな普通図柄の時短期間は、通過玉検出器40で検出する通過玉数(図23中には、始動入賞玉と記載)、言い換えれば普通図柄の変動回数によって決定される。即ち、大当り遊技状態の終了時点から普通図柄が所定回数変動するまでの期間が普通図柄の時短期間として設定される。また、時短期間の終了時点を決める普通図柄の変動回数は、図24に示すように、0.002秒毎に1ずつ加算される時間短縮回数用のWC RND TAN(0~4)の抽出値に基づいて決められる。具体的には、図25に示すように、WC RND TANの抽出値が「0」のときは20回、WC RND TANの抽出値が「1」のときは30回、WC RND TANの抽出値が「2」のときは40回、WC RND TANの抽出値が「3」のときは50回、WC RND TANの抽出値が「4」のときは60回となっている。なお、時間短縮の制御は、本実施形態中に記載の制御に限定するものではなく、例えば特別及び普通の両図柄あるいは特別図柄のみを時短制御してもよい。

【0033】次に、CRT表示器33が表示するキャラクター報知の画像制御及び具体的な画像について図26乃至図44に示すフローチャート及び説明図を参照して説明する。なお、以下の説明では、3分割の特別図柄表示部33a~33cに換えた表示画面全体を便宜上、可変表示部33dとして記載するものである。まず、キャラクター報知によるデモ表示の制御を図26のフローチャートに基づいて説明する。図26において、普通可変入賞球装置4の始動玉検出器7(図26中には、始動SWと記載)がONしたか否か、即ち特別図柄の変動の有無を判別し(S1)、図柄変動が有る場合は、後に詳述する変動画面表示の処理(S2)を行った後にA=0をセットする(S3)。一方、S1で図柄変動がない場合は、次に普通可変入賞球装置4への未入賞時点から30秒が経過したか否かを判別し(S4)、30秒が経過していないときは前記S3に移行する一方、30秒が経過しているときはAの値を判別する(S5)。S5において、Aの値が「0」の場合は、図37(A)に示すように機種名のパネルを持ったキャラクター71を可変表示部33dに表示することで機種名のキャラクター報知を行う(S6)。その後は、カウンターT1に「1」を加算し(S7)、次にカウンターT1が「2500」に到達したか否かを判別する(S8)。S8でカウンターT1が「2500」に到達していない場合はそのままメインフローに復帰する一方、カウンターT1が「2500」に到達した場合は、Aに「1」を加算、即ちA=1をセットして(S9)メインフローに復帰する。なお、メインフローのプログラムが一巡するには0.002秒がかかるものである。従って、前記S8でのカウンターT1の満了時間は5秒(=2500×0.002(秒))となり、この5秒が前記S6の機種名のキャラクター報知時間となる。

【0034】また、上記した機種名のキャラクター報知を終了してS5でAの値が「1」となる場合は、図37(B)に示すように遊技方法を説明するキャラクター72を可変表示部33dに表示することで遊技説明のキャラクター報知を行う(S10)。その後は、カウンターT2に「1」を加算し(S11)、次にカウンターT2が「10000」に到達したか否かを判別する(S12)。S12でカウンターT2が「10000」に到達していない場合はそのままメインフローに復帰する一方、カウンターT2が「10000」に到達した場合は、Aに「1」を加算、即ちA=2をセットして(S13)メインフローに復帰する。なお、S10の遊技説明のキャラクター報知時間は20秒(=10000×0.002(秒))である。また、遊技説明のキャラクター報知を終了してS5でAの値が「2」となる場合は、図37(C)に示すように大当り確率等の機種仕様を説明するキャラクター73を可変表示部33dに表示することで機種仕様のキャラクター報知を行う(S14)。その後は、カウンターT3に「1」を加算し(S15)、次にカウンターT3が「7500」に到達したか否かを判別する(S16)。S16でカウンターT3が「7500」に到達していない場合はそのままメインフローに復帰する一方、カウンターT3が「7500」に到達した場合は、A=0をセットして(S17)メインフローに復帰する。なお、S14の機種仕様のキャラクター報知時間は15秒(=7500×0.002(秒))である。

【0035】以上のように本実施形態では、キャラクター報知によって機種名、遊技説明、及び機種仕様のデモ表示を所定時間毎に順次繰り返して行うようになっている。機種名のデモ表示は、その台の宣伝効果やメーカー名に換えることでメーカーの宣伝効果となり、またキャラクターが同画面に登場することで宣伝であるということが遊技者にとって分かり易くなる。遊技説明のデモ表示は、初めて遊技をする人にも遊技操作がすぐ分かり、またキャラクターが遊技者の動作を真似ているのでより分かり易い。機種仕様のデモ表示は、遊技をする人がどのようなゲーム仕様であるか分かり、ひいては遊技者の安心感を高めることができる。

【0036】次に、前述したS2の変動画面表示の処理制御を図27のフローチャートに基づいて説明する。図27において、まず、図柄変動の有無を判別し(S21)、図柄変動が有ると次に左図柄が停止するか否かを判別する(S22)。S22で左図柄が停止すると判別したときは、左図柄の停止と同時にこの左図柄の停止動作を報知するためのキャラクターを表示する(S23)。次いで、右図柄も同様に、停止するか否かを判別して(S24)、右図柄が停止すると判別したときは、右図柄の停止と同時にこれを報知するキャラクターを表示する(S25)。また、S23及びS25での具体的



なキャラクター報知の画像は、図38(B)に示すように旗を持ったキャラクター75がその都度特別図柄表示部33a~33cに重畳表示されるものである。なお、図38(B)の画像は後述するハズレ報知用のものであり、左図柄又は右図柄の停止時には、キャラクター75の持つ旗に「左図柄停止」又は「右図柄停止」の文字が記される。

【0037】また、上記した左右の図柄停止の報知後は、次にリーチであるか否かを判別する(S26)。S26でリーチにならない場合は、中図柄の停止後図38(A)に示すように「ハズレ」の文字が記されたボード74aを指し示すキャラクター74を可変表示部33dに表示することでハズレのキャラクター報知を行う(S27)。なお、このとき、図38(A)のキャラクター報知画像に換えて図38(B)に示すように「ハズレ」の文字が記された旗75aを持つキャラクター75を特別図柄表示部33a~33cに重畳表示することで、ハズレのキャラクター報知を行ってもよい。一方、S26でリーチになる場合は、S28に移行してリーチ表示の処理制御を行う。このリーチ表示の処理制御は、図28に示すようになっており、先ず、確変リーチであるか否かを判別する(S31)。S31で確変リーチでない場合は通常リーチのキャラクター報知を行う(S32)一方、確変リーチの場合は確変リーチのキャラクター報知を行い(S33)、その後前記図27のフローに復帰する。なお、S32及びS33での具体的なキャラクター報知の画像は後述するものである。

【0038】そして、上記S28でのリーチ表示の処理制御後は、次に大当たりであるか否かを判別し(S29)、大当たりとなる場合には、S30に移行して大当たり表示の処理制御を行う。この大当たり表示の処理制御は、図29に示すようになっており、先ず、確変大当たりであるか否かを判別する(S41)。S41で確変大当たりでない場合は通常大当たりのキャラクター報知を行う(S42)一方、確変大当たりの場合は確変大当たりのキャラクター報知を行う(S43)。また、S42及びS43での大当たりのキャラクター報知画像、及び前記S32及びS33でのリーチのキャラクター報知画像は、図38(A)のボード74a又は図38(B)の旗75aに記す文字を通常リーチなら「リーチ」、確変リーチなら「確変リーチ」、また通常大当たりなら「大当たり」、確変大当たりなら「確変大当たり」に換えて示す。さらに、別の表示方法として、図39に示すように、S42及びS32の確変以外の通常時には、リーチ又は大当たりが決定するその都度図39(A)に示す1人のキャラクター77を特別図柄表示部33a~33cに重畳表示する。一方、S43及びS33の確変時には、リーチ又は大当たりが決定するその都度図39(B)に示す2人のキャラクター77・78を特別図柄表示部33a~33cに重畳表示するようにしてもよい。このように本実施形態で

は、通常図柄でのリーチ又は大当たり時、これを報知するために1人のキャラクター77を表示する一方、確変図柄でのリーチ又は大当たり時には、2人のキャラクター77・78を表示することで通常図柄と差別的な報知を行うようになっている。なお、このようなキャラクター報知画像は、単にキャラクター77(78)を表示するだけではなく、図40(A)(B)に示すように、キャラクター77(78)をスクロール表示することでより一層明確な報知表示を行うことも可能である。また、通常時は図41(A)に示すようにキャラクター77を小さく表示する一方、確変時には図41(B)に示すようにキャラクター77を大きく表示することで、通常図柄と確変図柄とのリーチ又は大当たりを差別的に報知表示してもよい。

【0039】以上のように本実施形態では、キャラクター報知によって図柄停止、ハズレ決定、リーチ決定、及び大当たり決定の図柄変動に伴う表示を行うようになっているため、これら大当たり決定等の所定態様がキャラクターの表示で分かり易い。また、リーチあるいは大当たりの決定時には、通常図柄と確変図柄とで異なった表示を行うことで、リーチ又は大当たりの中でも確変図柄の場合は遊技価値の高いものであるという印象を視覚的に高めるようになっている。なお、ハズレ決定の表示については、例えば、リーチ後の前後1図柄ズレ、リーチ後の前後2図柄以上ズレ、及びリーチなしの各ハズレ毎に表示内容を異ならせてもよい。この場合では、ハズレ毎に遊技者が感じる印象(例えば、前後1図柄ズレのハズレは、おいしいと感じる)をキャラクター表示によって高めることができる。また、リーチ決定の表示については、通常リーチ及び確変リーチに限定せず、スーパーリーチ(大当たり信頼度が高いリーチ)、時間短縮リーチ、開放延長リーチ、あるいは賞球増加リーチ等、様々なリーチ種類に応じた表示内容のキャラクター報知を行うことが可能であり、大当たり決定の表示についても同様に様々な大当たり図柄の種類に応じた表示内容のキャラクター報知が可能である。

【0040】次に、キャラクター報知による始動表示の制御を図30のフローチャートに基づいて説明する。図30において、普通可変入賞球装置4の始動玉検出器7(図30中には、始動SWと記載)がONしたか否か、即ち始動入賞の有無を判別し(S51)、始動入賞があるとカウンターSに「1」を加算する(S52)。次にカウンターSが「100」に到達したか否か、即ち始動入賞回数が100回に到達したか否かを判別する(S53)。S53でカウンターSが「100」に到達していない場合は、その始動に伴って大当たりが発生したか否かを判別し(S54)、大当たりが発生したときはS=0をセット(S55)した後に、また大当たりが発生しないときは直接的にメインフローに復帰する。一方、S53でカウンターSが「100」に到達した場合は、図38

(C)に示すようにメガホンを持って応援するキャラクター76を可変表示部33dに表示することで応援のキャラクター報知を行い(S56)、その後S=0をセットして(S57)、メインフローに復帰する。なお、図38(C)のキャラクター報知画像では、キャラクター76があたかも応援するようにメガホンから「がんばれ」の文字が発せられる表示を行うと共に、これに応じた「がんばれ」の音声をスピーカ(図示しない)から発するようにしている。

【0041】以上のように本実施形態では、始動入賞の所定回数(本実施形態では、100回)毎にキャラクター報知によって遊技者を応援するようになっている。このため、遊技者は損が多くなっても応援されることで遊技意欲を失うことなく遊技を継続して楽しむことができる。なお、始動入賞は、始動入賞検出数に限らず有効始動回数であってもよい。また、本実施形態では、応援のキャラクター報知を始動入賞の所定回数毎としているが、これに限定するものではない。例えば、1回の始動入賞毎に応援のキャラクター報知を行ったり、あるいは応援のキャラクター報知を行うための条件となる始動入賞の回数を複数種類(例えば、50回、100回、150回の3種類)設定しておき、乱数の抽出によってその都度始動入賞の回数を決定する構成にしてもよい。

【0042】次に、キャラクター報知による大当り中表示の制御を図31及び図32の各フローチャートに基づいて説明する。まず、図31において、大当り中か否かの判別を行い(S61)、大当り中であれば、次に特別可変入賞口10内の入賞玉検出器14又は特定玉検出器13(図31中には、入賞玉SWと記載)がONしたか否か、即ち特別可変入賞口10への入賞の有無を判別する(S62)。そして、特別可変入賞口10への入賞が有るとカウンターNに「1」を加算し(S63)、その後図42(A)に示すように特別可変入賞口10への入賞玉数(図42(A)には、「8個目」と記載)が記された旗を持ったキャラクター78を可変表示部33dに表示することで入賞玉のキャラクター報知を行う(S64)。なお、図42(A)のキャラクター報知画像には、大当りを確定した図柄(図42(A)には、「777」と記載)が左上端部に表示されるものである。その後は、カウンターNが「10」に到達したか否か、又は特別可変入賞口10(開閉板12)の開放時間が30秒になったか否かを判別する(S65)。S65でカウンターNが「10」に到達しておらず、然も特別可変入賞口10の開放時間が30秒になっていない場合は、カウンターVが「1」であるか否かを判別する(S66)。S66でメインフローからの最初のフローにおいてV=0となりカウンターVが「1」でない場合は、特定玉検出器13(図31中には、特定玉SWと記載)がONしたか否か、即ちV入賞の有無を判別し(S67)、V入賞が有ると前述した継続権を発生するための継続フラグ

をON(S68)した後にV入賞のキャラクター報知を行い(S69)、次いでカウンターVに「1」を加算して(S70)メインフローに復帰する。なお、S69のV入賞のキャラクター報知における具体的な表示画像は、前記図42(A)のキャラクター78が持つ旗の文字が「V入賞」の文字に換えられたものである。

【0043】一方、上記S65でカウンターNが「10」に到達したか、あるいは特別可変入賞口10の開放時間が30秒経過した場合は、図32に示すように、R=16か否か、即ち継続権の発生に伴う開放サイクル(ラウンド)が16回行われたか否かを判別する(S71)。S71でR=16のときは、終了のキャラクター報知(S72)を行った後にR=0をセットして(S73)メインフローに復帰する。また、S72の終了のキャラクター報知における具体的な表示画像は、図42(B)に示すようにメガホンを持ったキャラクター79が可変表示部33dに表示され、この画像の左上端部には、大当りを確定した図柄(図42(B)には、「777」と記載)が同時に表示されるものである。なお、図42(B)のキャラクター報知画像は、後述するバンク表示のものであり、実際にはメガホンから発せられる文字が大当り終了を告げる文字に換えられたものである。また、このとき、スピーカからはこれに応じた音声が発せられるようになっている。

【0044】また、上記S71でR=16でない場合は、次に継続フラグがONしたか否かを判別する(S74)。S74で継続フラグがONしていないときは、バンクのキャラクター報知(S75)を行った後にR=0をセットして(S76)メインフローに復帰する。なお、S75のキャラクター報知画像は、図42(B)に示すようにキャラクター79があたかもバンク発生を告げるようにメガホンから「Vに玉が入らなかったのでおわりだよ」の文字が発せられる表示を行うと共に、これに応じた「Vに玉が入らなかったのでおわりだよ」の音声をスピーカから発するようになっている。一方、S74で継続フラグがONしているときは、N=0をセット(S77)した後に継続のキャラクター報知を行う(S78)。このS78の継続のキャラクター報知における具体的な表示画像は、前記図42(B)に示すメガホンからの文字が継続を告げる文字に換えられたものである。また、スピーカからはこれに応じた音声が発せられる。その後は、ラウンド用のカウンターRに「1」を加算して(S79)メインフローに復帰する。

【0045】以上のように本実施形態では、キャラクター報知によって入賞玉、V入賞、終了、継続、及びバンクの大当り中表示を行うようになっている。入賞玉の大当り中表示は、特別可変入賞球装置8への入賞確認が容易になる。V入賞の大当り中表示は、継続権が成立したことの確認が容易になると共に継続による遊技者の感

ンクの大当り中表示は、各々の態様が決定したことが分かり易い。

【0046】次に、キャラクター報知によるエラー状態表示の制御を図33のフローチャートに基づいて説明する。図33において、先ず、エラーの有無を判別し（S81）、エラーが有るとそのエラー箇所がいずれのものなのかを判別する（S82）。なお、図33中には、便宜的にエラー箇所を「A・B・C」の3種類として記載している。そして、S82で判別したエラー箇所に応じてエラー報知のキャラクター報知（S83～S85）を行ってメインフローに復帰する。また、S83～S85のキャラクター報知における具体的な表示画像は、図43（A）に示すように「エラー発生」の文字が記されたボードを持ったキャラクター80が可変表示部33dに表示され、この画像の右下端部には、エラー箇所（図43（A）中には、「10カウントエラー」と記載）が同時に表示されるものである。このため、エラーになったことが視覚的に分かると共にどの部分が原因であるかが一目で分かる。

【0047】次に、キャラクター報知による確率変動状態表示の制御を図34のフローチャートに基づいて説明する。図34において、先ず、大当り中か否かの判別を行い（S91）、大当り中であると判別すると、H=0か否かの判別を行う（S92）。S92でH=0となる場合は、次にその大当りが確変中からの大当りであるか否かを判別する（S93）。S93で確変中からの大当りでないときはK=1をセット（S94）した後に、またS93で確変中からの大当りのときはカウンターKに「1」を加算（S95）した後にH=1をセット（S96）してメインフローに復帰する。一方、上記S91で大当り中でないと判別すると、H=0をセット（S97）した後に確率変動中か否かを判別する（S98）。S98で確率変動中でない場合は直接メインフローに復帰する一方、S98で確率変動中の場合は、図43

（B）に示すように「確変中」の文字が記されたボードを持ったキャラクター81を特別図柄表示部33a～33cに重畳表示することで確率変動のキャラクター報知を行う（S99）。なお、図43（B）のキャラクター報知画像では、キャラクター81の持つボードの文字（「確変中」）がその時点での確変回数（K回目）に切り換え表示されるものである。

【0048】以上のように本実施形態では、キャラクター81を特別図柄表示部33a～33cに重畳表示することで確率変動状態表示を行うようになっている。このため、図柄変動を伴う遊技中であっても遊技者は確率変動中であることを視認することができる。

【0049】次に、キャラクター報知による時短変動状態表示の制御を図35のフローチャートに基づいて説明する。図35において、先ず、時間短縮中か否かの判別を行い（S101）、時間短縮中であると判別すると、

次にその時点での残りの時間短縮回数は25回以上であるか否かを判別する（S102）。そして、S102で時間短縮回数が25回以上のときはこれに応じた時短中のキャラクター報知（S103）を行う一方、S102で時間短縮回数が25回未満のときはこれに応じた時短中のキャラクター報知（S104）を行ってメインフローに復帰する。なお、S103及びS104の時短中のキャラクター報知における具体的な表示画像は、図43（C）に示すように残りの時間短縮回数（図43（C）には、「あと19回」と記載）が記されたボードを持ったキャラクター82を可変表示部33dに図柄変動毎に変動画面を切り換えて表示するものである。また、毎回の変動毎に表示せずに所定回（始動10回毎）に表示するようにしてもよく、さらには切換表示せずに図43（B）のように変動画面の一部に重畳表示してもよい。また、S103でのキャラクター報知画像とS104でのキャラクター報知画像との違いとしては、相互に異なったキャラクターを表示させたり、あるいは画像色を異ならせることで可能である。

【0050】以上のように本実施形態では、残りの時間短縮回数に応じた異なったキャラクター報知によって時短変動状態表示を行うようになっている。このため、遊技者は残りの時間短縮回数が視認できると共に、時間短縮回数の減少に伴って換る報知画像が遊技者に対する警告的な表示となる。なお、前記図35の時短変動状態表示の制御は、前記WC RND TANの抽出値によって決定される時間短縮回数に基づいて行われるものであるが、このWC RND TANの抽出時、即ち時間短縮回数の決定時には、図44に示すキャラクター報知画像が可変表示部33dに表示されるものである。具体的には、WC RND TANの抽出によって決定される時間短縮回数（20回～60回）を1つの図柄列としたスロットマシンをキャラクター83が操作し、停止した図柄（回数）を時間短縮回数とする。

【0051】以上のように、本実施形態に係る遊技機は、遊技状態が予め定めた所定態様（例えば、確変リーチ等）になると、前述した図26乃至図35の各フローにおけるキャラクター報知の処理ステップ（キャラクター報知手段）により、所定態様に応じたキャラクターを特別可変表示装置30に表示すると共に、これに応じた音声スピーカから発生するようになっているため、確率変動等の所定態様を遊技者にとって分かり易く報知することができる。なお、このようなキャラクター報知の処理フローは、図36に示す通りであり、先ず、キャラクター報知を実行するか否かの判別を行い（S111）、キャラクター報知を実行する場合は、各種所定態様毎のキャラクター報知に合った音声（S112）及び表示（S113）を出力する。なお、本実施例でのキャラクターとは、人間を模倣した表示部を示しているが、これに限らず生物や植物さらには一般的にそれ自体で一

個体として意味を持つものであればよい。

【0052】また、本実施形態では、本発明の特別表示結果を確定図柄とすると共に、特別表示結果に伴う特別図柄及び普通図柄の確率変動を特別遊技状態としているが、特にこれに限定するものではなく、本発明の特別遊技状態とは、以下に示す①～④の制御のうちいずれか1つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

【0053】① 普通可変入賞球装置を作動させる普通図柄の当り確率を高める確率変動制御

② 普通可変入賞球装置を作動させる普通図柄の変動時間を短縮する変動時間短縮制御

③ 普通可変入賞球装置の開放時間や開放回数、入賞カウント数等を拡大する開放条件拡大制御

④ 各入賞口への入賞に伴う出玉率を高くする出玉率向上制御

⑤ 特別図柄の大当り確率を高める確率変動制御

また、本実施形態では、特別可変表示装置30をCRT表示器33にて構成しているが、特にこれに限定するものではなく、LCD、LED、VFD、EL、あるいはプラズマによる表示器にて構成することも可能である。また、遊技機全体をCRT表示器等の表示装置にて構成する、即ち「打玉」「可変入賞球装置」等の構成部材を疑似的に表示器に表示することで遊技機を構成することも可能である。なお、この場合では、賞球の払出しを得点等で代行しても良い。また、本実施形態では、遊技機の構成として、始動玉検出器7の入賞玉の検出に伴って特別可変表示装置30での識別情報の変動を開始し、該識別情報が特定表示結果となると特定遊技状態が発生して特別可変入賞球装置8を開放する遊技機（これを俗に第1種という）を例示しているが、特にこれに限定するものではなく、検出器の打玉検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が特定表示結果となり特定領域に打玉が入賞することで権利発生状態となり、この状態で始動装置に打玉が入賞すると特定遊技状態が発生する遊技機（これを俗に第3種という）であっても良い。

【0054】以下に、第3種の遊技機に本発明のキャラクター報知を適用した場合について例示する。先ず、遊技盤の構成について説明する。図45において、遊技盤101表面の遊技領域102には、ほぼ中央上部に前記特別可変表示装置30と同様な可変表示装置103が配置されており、該可変表示装置103の下方には、打玉の通過検出に伴って可変表示装置103の変動を許容する通過玉検出器104が設けられている。また、通過玉検出器104の下方には、開閉板106を備えた普通可変入賞球装置105が設けられている。この普通可変入賞球装置105は、前記可変表示装置103に特定表示結果が導出されると、開閉板106を所定時間開放するようになっている。なお、普通可変入賞球装置105内

は、左・中・右の3領域に区画されており、左右の領域は受け入れた打玉を通常の入賞玉として処理する通常領域107として構成されている。一方、中央の領域は、特定玉検出器109による入賞玉の検出動作により権利発生状態を発生し得る特定領域108として構成されている。

【0055】可変表示装置103の右側方には、回転体111を備えてなる始動装置110が配置されている。回転体111は、遊技盤101の表面に取付けられる取付板を有し、該取付板の表面に円状の包围枠が突設され、該包围枠の内側のモータ（図示しない）によって時計回りの方向に回転駆動されるようになっている。回転体111の外周部には、1個の打玉を受け入れる玉受凹部111aが形成され、回転体111が回転して包围枠の上部に形成される始動入賞口112から入った打玉を受け入れるようになっている。玉受凹部111aに受け止められた打玉は、取付板に開設された入賞孔から取付板の裏面に導かれ、取付板の裏面に形成される通路を通り、その下方に設けられた始動玉検出器113によって検出される。始動玉検出器113は、権利発生状態中に打玉を検出することで後述する特別可変入賞球装置114の開閉板115を開成駆動する特定遊技状態を発生するようになっている。また、始動装置110の下方には、前記始動玉検出器113での打玉検出に伴って開閉板115を開成駆動する特別可変入賞球装置114が設けられている。特別可変入賞球装置114内には、入賞玉の検出を行う入賞玉検出器116が設けられており、該入賞玉検出器116によって所定個数（例えば、10個）の入賞玉が検出されると、開閉板115を閉鎖制御するようになっている。

【0056】ここで、特定遊技状態における遊技内容を簡単に説明すると、可変表示装置103での特定表示結果の導出に伴って普通可変入賞球装置105の開閉板106が開放され、特定領域108の特定玉検出器109に打玉が導かれると、権利発生状態となる。そして、権利発生状態が継続しているときに、打玉が回転体111の玉受凹部111aに入賞して始動玉検出器113をONさせると、特定遊技状態が発生して特別可変入賞球装置114の開閉板115が開放動作を行う。そして、このような特定遊技状態は、権利発生状態が継続している限り、打玉が回転体111の玉受凹部111aに入賞する毎に繰り返される（開放サイクル）。ただし、権利発生状態の継続は、権利発生状態中に再度特定領域108の特定玉検出器109に打玉が誘導されたとき、又は、始動玉検出器113に所定個数（例えば、16個）の打玉が検出されたことにより終了するようになっている。

【0057】次に、前記可変表示装置103が表示するキャラクター報知の画像制御及び具体的な画像について図46乃至図48に示すフローチャート及び説明図を参照して説明する。先ず、キャラクター報知による遊技状

態表示の制御を図46のフローチャートに基づいて説明する。図46において、通過玉検出器104(図46中には、始動SWと記載)がONしたか否か、即ち図柄変動の有無を判別する(S121)。S121で図柄変動がない場合は、次に通過玉検出器104への未入賞時点から30秒が経過したか否かを判別し(S122)、30秒が経過しているときは、図48(A)に示すように打ち方の説明を行うキャラクター121を可変表示装置103に表示する(S123)。一方、S121で図柄変動が有る場合は、次にその図柄変動に伴い導出される表示結果の当り外れを判別する(S124)。S124で当りとなる場合は、前記図48(A)と同様な打ち方説明のキャラクター報知を行う(S125)。なお、上記S123での打ち方説明のキャラクター報知は、始動入賞から図柄が当たるまでのプロセスを説明する報知であり、S125での打ち方説明のキャラクター報知は、当り図柄となった後の賞球玉獲得までのプロセスを説明する報知である。その後は、特定玉検出器109(図46中には、特定玉SWと記載)がONしたか否か、即ち権利発生状態の有無を判別する(S126)。そして、S126で特定玉検出器109がONせずに権利発生状態がない場合は、権利未発生時のキャラクター報知を行う(S127)一方、特定玉検出器109がONして権利発生状態が有る場合は、権利発生時のキャラクター報知を行う(S128)。なお、S128で可変表示装置103に表示される具体的なキャラクター報知画像は、図48(B)に示すように「権利獲得」の文字が記されたボードと喜びを表現するキャラクター122とを表示した画像であり、また、S127のキャラクター報知画像は、図48(B)のボードの文字が「権利未獲得」に換えられると共にキャラクター122が悲しみを表現するものに換えられるものである。

【0058】次に、キャラクター報知による権利発生状態表示の制御を図47のフローチャートに基づいて説明する。図47において、まず、権利発生中か否かの判別を行い(S131)、権利発生中でないと判別すると、I=0をセット(S132)した後メインフローに復帰する。一方、S131で権利発生中であると判別すると、I=0か否かの判別を行う(S133)。S133でI=0となる場合は、次にその権利獲得が確変中からのものであるか否かを判別する(S134)。S134で確変中からの権利獲得でないときはL=1をセット(S135)した後、またS134で確変中からの権利獲得のときはカウンタLに「1」を加算(S136)した後I=1をセット(S137)してメインフローに復帰する。一方、上記S133でI=0でない場合は、権利発生中L回目のキャラクター報知を行う(S138)。

【0059】以上のように第3種の遊技機に本発明のキャラクター報知を適用した場合では、キャラクター報知

によって打ち方説明、権利発生、権利未発生、及び権利発生回数の各種遊技状態表示を行うようになっており、権利発生等の所定態様を遊技者にとって分かり易く報知することができる。なお、このような第3種のキャラクター報知においても前述した第1種と同様に表示に伴う音声と同時に発生することで所定態様の報知がより一層効果的になることはいうまでもない。また、第3種のキャラクター報知の種類は、上記したもの限定することなく、例えば第1種の遊技機に記載したような所定態様(例えば、図柄停止等)をキャラクター報知しても構わない。

【0060】

【発明の効果】以上、説明したところから明らかなように、本発明においては、表示制御手段は、遊技状態が予め定めた所定態様になると、可変表示部にキャラクターを表示することで所定態様の報知を行うキャラクター報知手段を備えたので、確率変動等の所定態様を遊技者にとって分かり易く報知することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態における遊技盤を示す正面図である。

【図2】遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図3】遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図4】画像表示制御基板を示すブロック図である。

【図5】特別図柄の種類を示す一覧表図である。

【図6】特別図柄の変動に用いられる各種ランダム数の一覧表図である。

【図7】設定1において選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。

【図8】設定2において選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。

【図9】設定3において選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。

【図10】特別図柄の変動パターンを示す一覧表図である。

【図11】通常時における左・右の各図柄列の変動動作を示すタイムチャートである。

【図12】通常時における中図柄列の変動動作を示すタイムチャートである。

【図13】通常時における中図柄列の変動動作を示すタイムチャートである。

【図14】高確率時における左・右の各図柄列の変動動作を示すタイムチャートである。

【図15】高確率時における中図柄列の変動動作を示すタイムチャートである。

【図16】同図(A)は大当り図柄の表示に伴う大入賞口の開放動作を示すタイムチャートであり、同図(B)は大当り終了後の始動記憶による図柄の変動動作を示すタイムチャートであり、また、同図(C)は外れ図柄表示後の始動記憶による図柄の変動動作を示すタイムチャートである。

【図17】普通図柄の変動に用いられる各種ランダム数の一覧表図である。

【図18】普通図柄とWC RND Fとの関係を示す一覧表図である。

【図19】選択されたランダム数によって普通図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。

【図20】通過玉検出器での通過検出に伴う普通図柄の変動動作を示すタイムチャートである。

【図21】同図(A)は通常時において普通図柄が当たりとなるときの普通可変入賞球装置の開放動作を示すタイムチャートであり、また、同図(B)は高確率時及び時間短縮時において普通図柄が当たりとなるときの普通可変入賞球装置の開放動作を示すタイムチャートである。

【図22】確変図柄の停止表示による確率変動の動作を示すタイムチャートである。

【図23】確変図柄以外の大当り図柄の停止表示による時間短縮の動作を示すタイムチャートである。

【図24】時間短縮回数用のランダム数を示す説明図である。

【図25】上記時間短縮回数用のランダム数によって決定される普通図柄の変動回数を示す一覧表図である。

【図26】デモ表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図27】変動表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図28】リーチ表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図29】大当り表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図30】始動表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図31】大当り中表示の処理プロセスを示すフローチャートの一部である。

【図32】大当り中表示の処理プロセスを示すフローチャートの一部である。

【図33】エラー状態表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図34】確率変動状態表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図35】時短変動状態表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図36】報知出力の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図37】同図(A)～(C)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図38】同図(A)～(C)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図39】同図(A)(B)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図40】同図(A)(B)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図41】同図(A)(B)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図42】同図(A)(B)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図43】同図(A)～(C)は、各々、キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図44】キャラクター報知における具体的な表示画像を示す説明図である。

【図45】他の実施形態における遊技盤を示す正面図である。

【図46】他の実施形態における遊技状態表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図47】他の実施形態における権利発生状態表示の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図48】同図(A)(B)は、各々、他の実施形態におけるキャラクター報知の表示画像を示す説明図である。

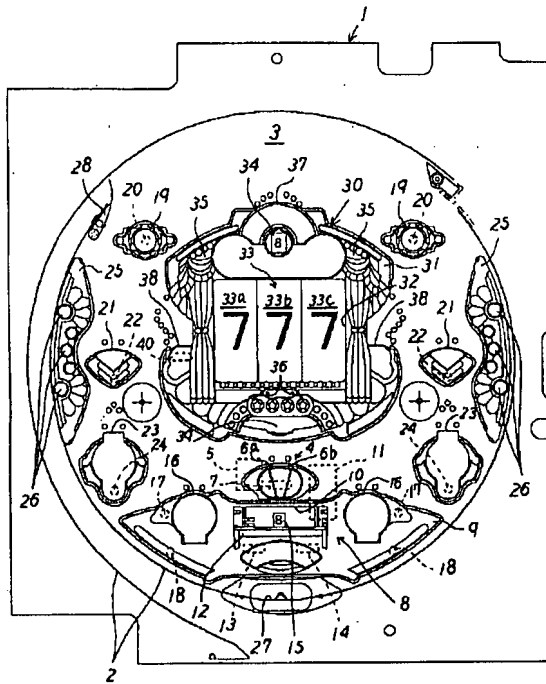
#### 【符号の説明】

- 1 遊技盤
- 3 遊技領域
- 4 普通可変入賞球装置
- 7 始動玉検出器
- 8 特別可変入賞球装置
- 12 開閉板
- 13 特定玉検出器
- 14 入賞玉検出器
- 30 特別可変表示装置(可変表示装置)
- 33 CRT表示器
- 33a～33c 特別図柄表示部(可変表示部)
- 33d 可変表示部
- 34 普通図柄表示器
- 35 普通図柄記憶表示器
- 36 特別図柄記憶表示LED
- 40 通過玉検出器
- 41 基本回路(表示制御手段)
- 56 確率設定スイッチ
- 60 画像表示制御基板
- 61 CPU
- 71～83 キャラクター
- 101 遊技盤
- 103 可変表示装置
- 104 通過玉検出器
- 105 普通可変入賞球装置

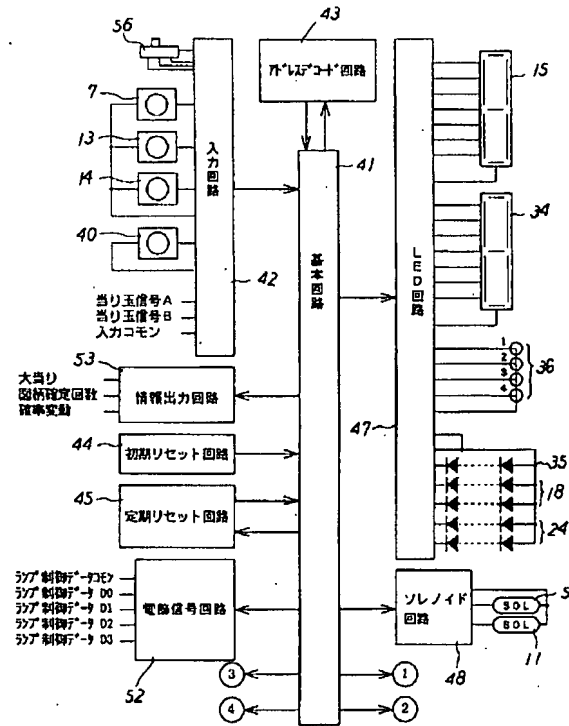
109 特定玉検出器  
110 始動装置  
113 始動玉検出器

114 特別可変入賞球装置  
115 入賞玉検出器  
121・122 キャラクター

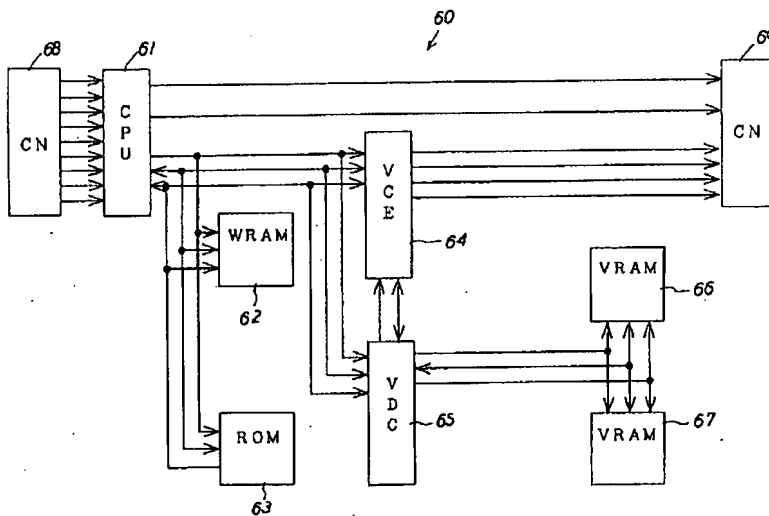
【図1】



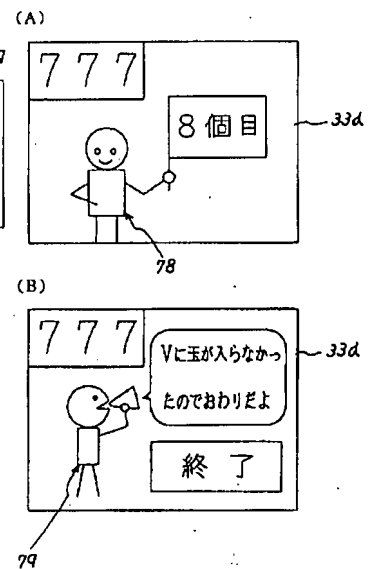
【図2】



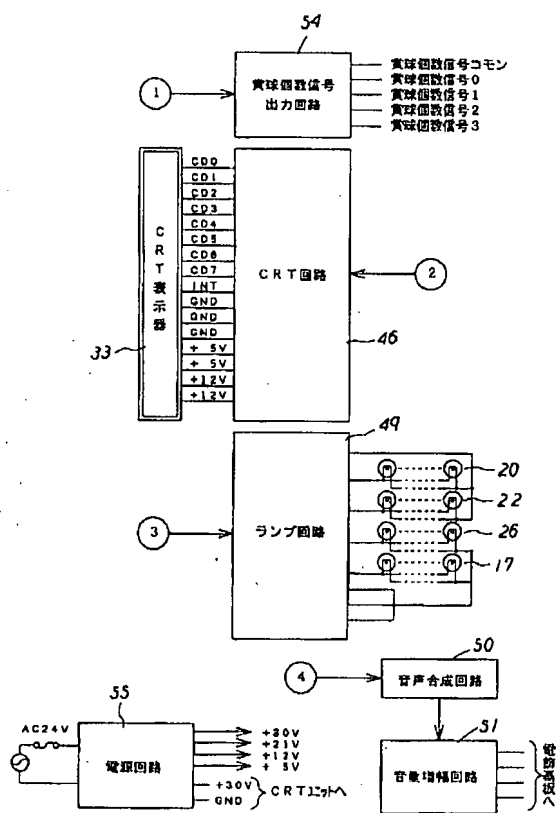
【図4】



【図42】



【図3】



【図5】

種類	WC_RND_L WC_RND_C WC_RND_R	特別図柄	種類	WC_RND_L WC_RND_C WC_RND_R	特別図柄
1	0	1	9	8	9
2	1	3	10	9	A
3	2	2	11	10	B
4	3	4	12	11	C
5	4	5	13	12	D
6	5	6	14	13	E
7	6	8	15	14	F
8	7	7	16	15	G

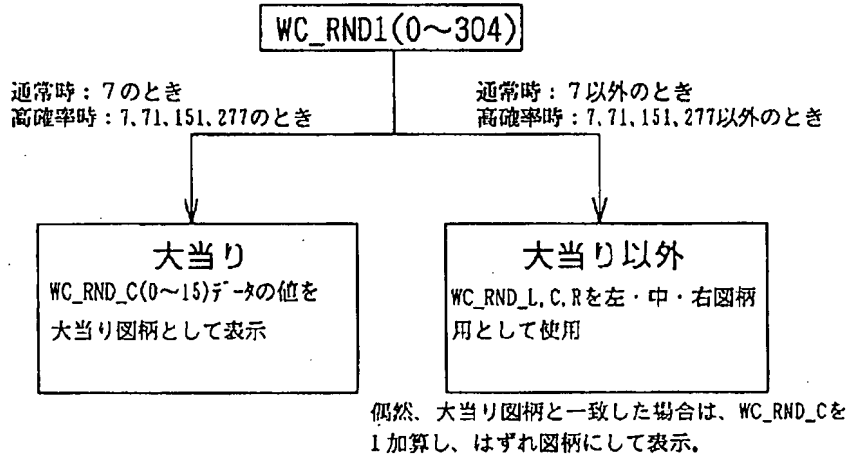
【図6】

ランダム	範囲	用途	加算
WC_RND1	設定1: 0~304 設定2: 0~326 設定3: 0~368	大当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
WC_RND_L	0~15	左図柄表示用	0.002秒毎および割り込み 処理余り時間に実行
WC_RND_C	0~15	中図柄表示用	0.002秒毎に1ずつ加算
WC_RND_R	0~15	左図柄表示用	WC_RND_Lの桁上げのとき1加算
WC_RND_RCH	0~99	リーチ動作用	0.002秒毎および割り込み 処理余り時間に実行



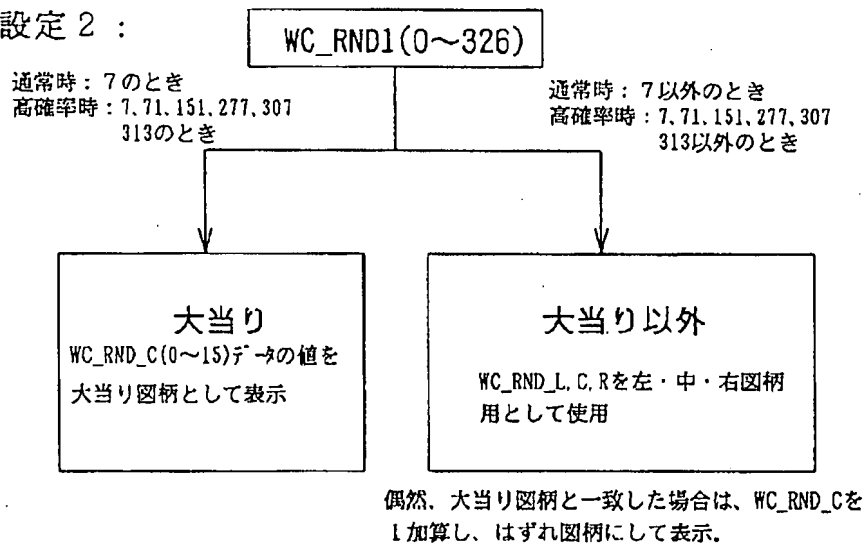
【図7】

設定1:



【図8】

設定2:

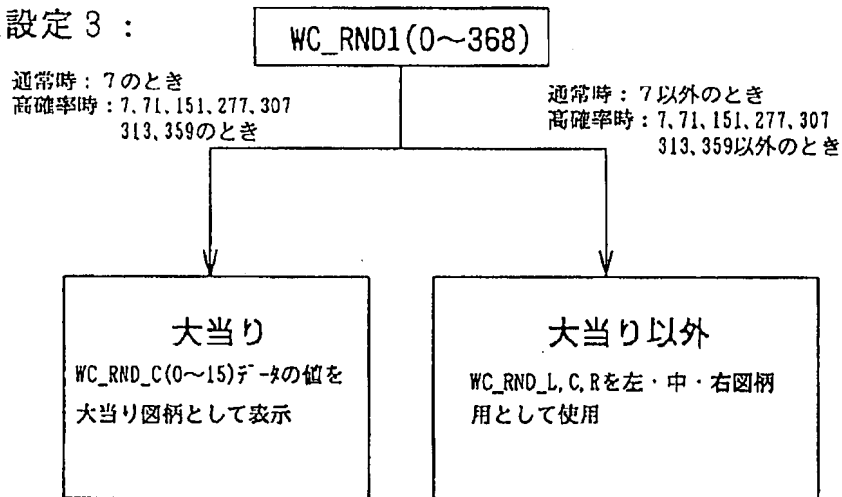


【図10】

種別	変動パターン	種別	変動パターン
A	一定速度で高速変動	E	1図柄当たり0.300秒毎の変動
B	1図柄減速して停止	F	一定速度で高速変動
C	一定速度で低速変動	G	一定速度で低速変動
D	1図柄未満の前後変動	H	1図柄当たり1.034秒毎の変動

【図9】

設定3:



偶然、大当り図柄と一致した場合は、WC\_RND\_Cを  
1加算し、はずれ図柄として表示。

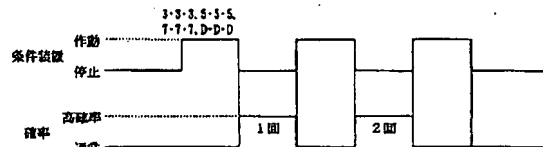
【図17】

ランダム	範囲	用途	加算
WC_RND2	3~13	当り決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
WC_RND_F	0~5	普通図柄表示用	0.002秒毎および割り込み 処理余り時間に実行

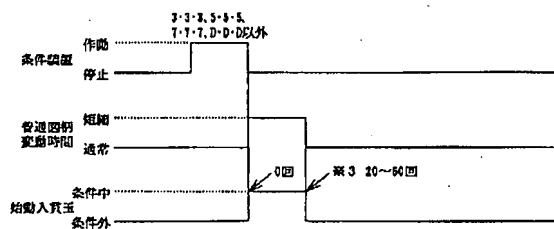
【図18】

WC_RND_F	普通図柄	WC_RND_F	普通図柄
0		3	
1		4	
2		5	

【図22】



【図23】

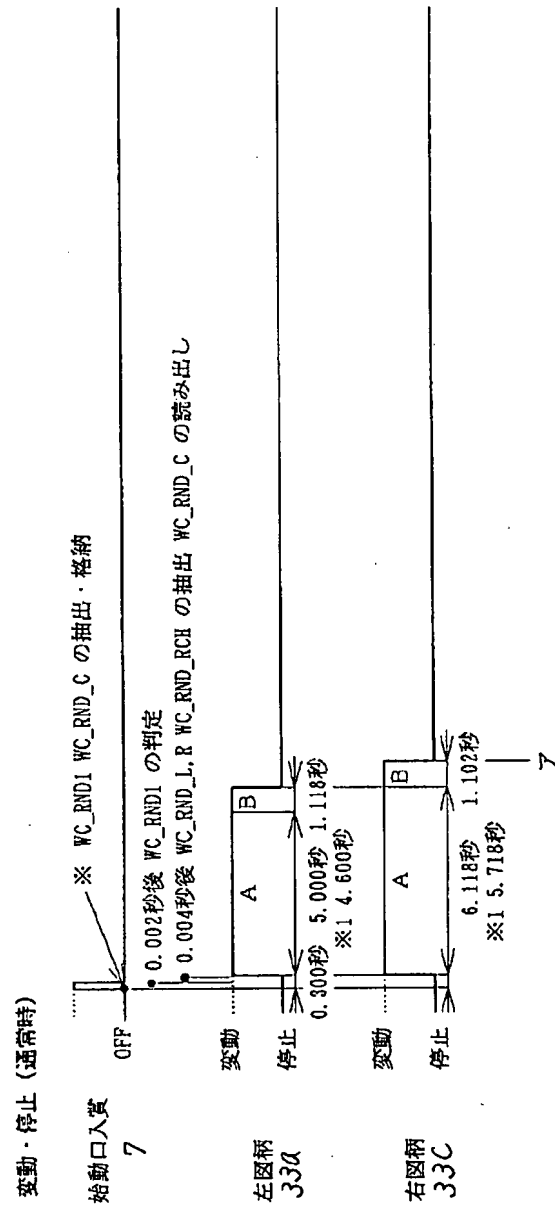


※3 時間短縮回数はWC\_RND\_TANにより決定

【図24】

ランダム	範囲	用途	加算
WC_RND_TAN	0~4	時間短縮回数用	0.002秒毎に1ずつ加算

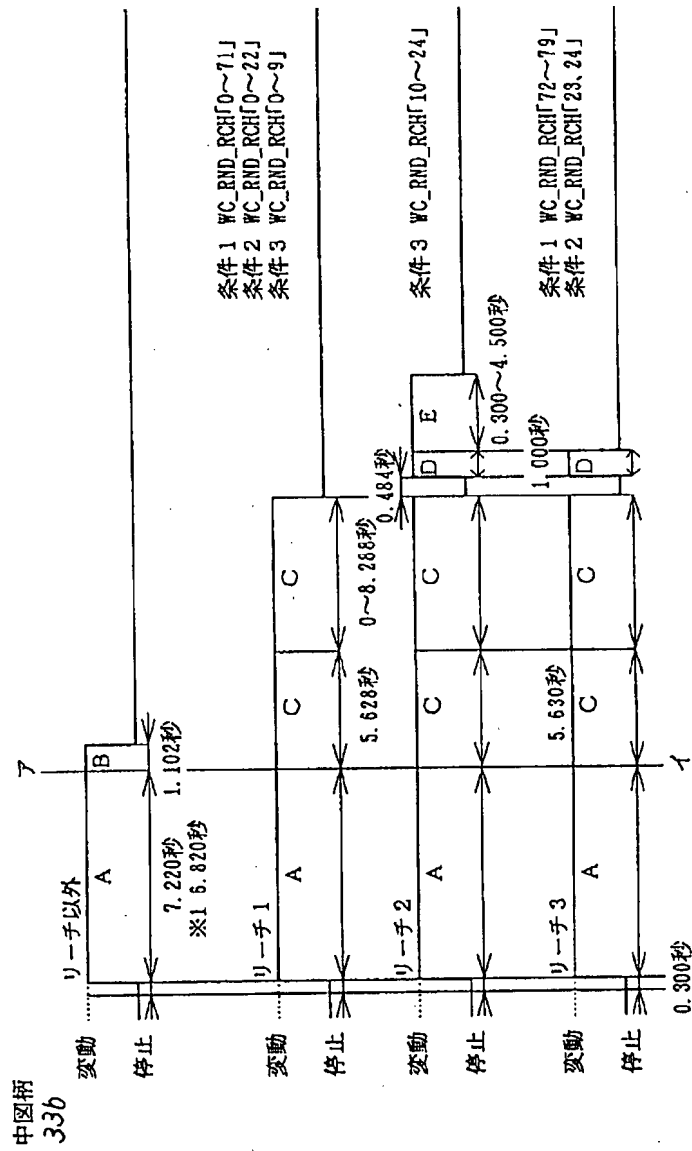
【図11】



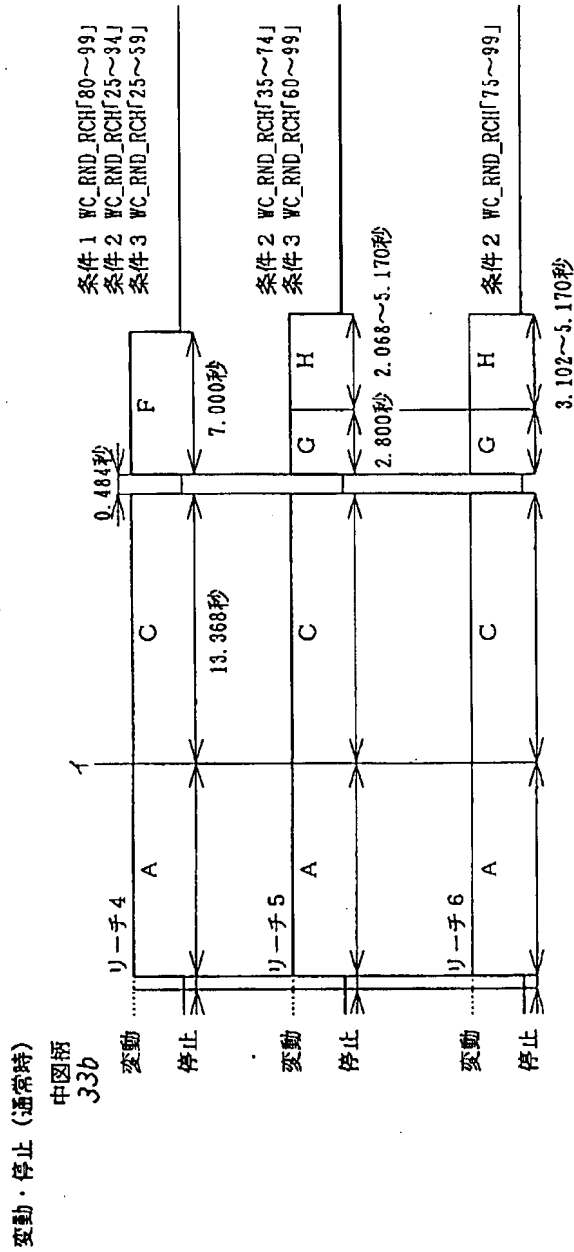
- ※ 記憶となる抽出時期も同一です。
- ※1 変動開始時に記憶が3個以上ある場合、この記憶4個目における変動時間は短いものになる。
- 条件1 停止となる図柄が当たり図柄の1～3図柄前以外で停止するとき
- 条件2 停止となる図柄が当たり図柄の1～3図柄前で停止するとき
- 条件3 当たり図柄で停止するとき

【図12】

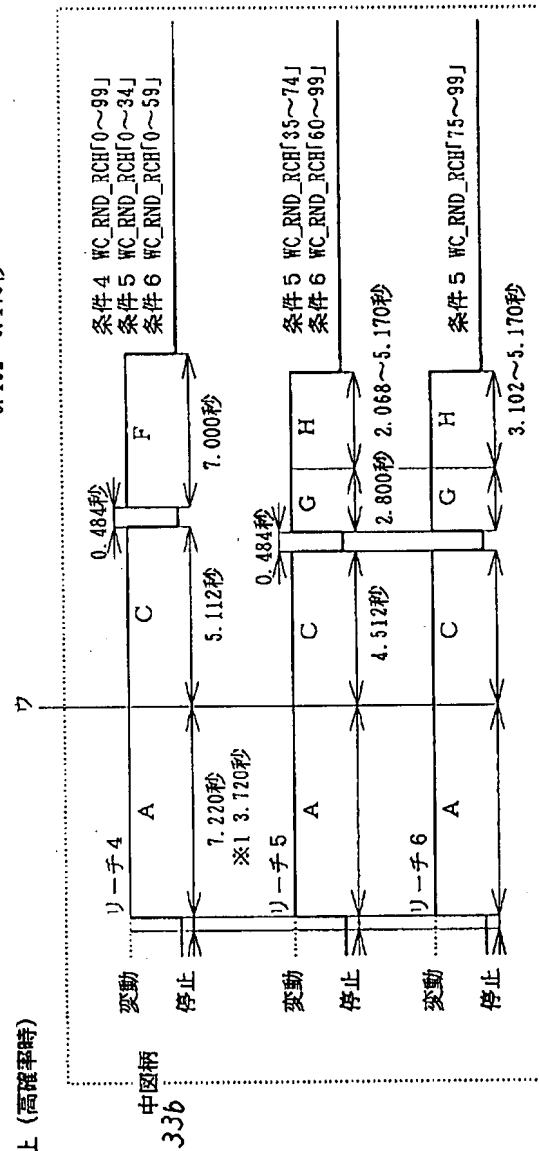
変動・停止 (通常時)



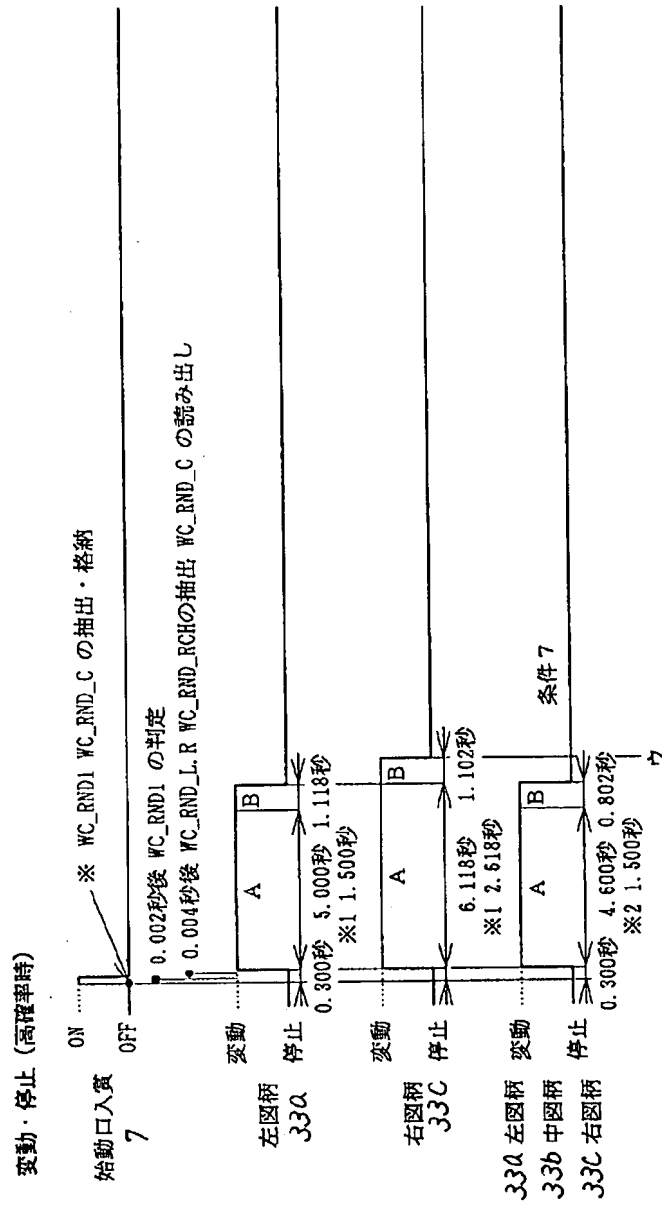
【図13】



【図15】

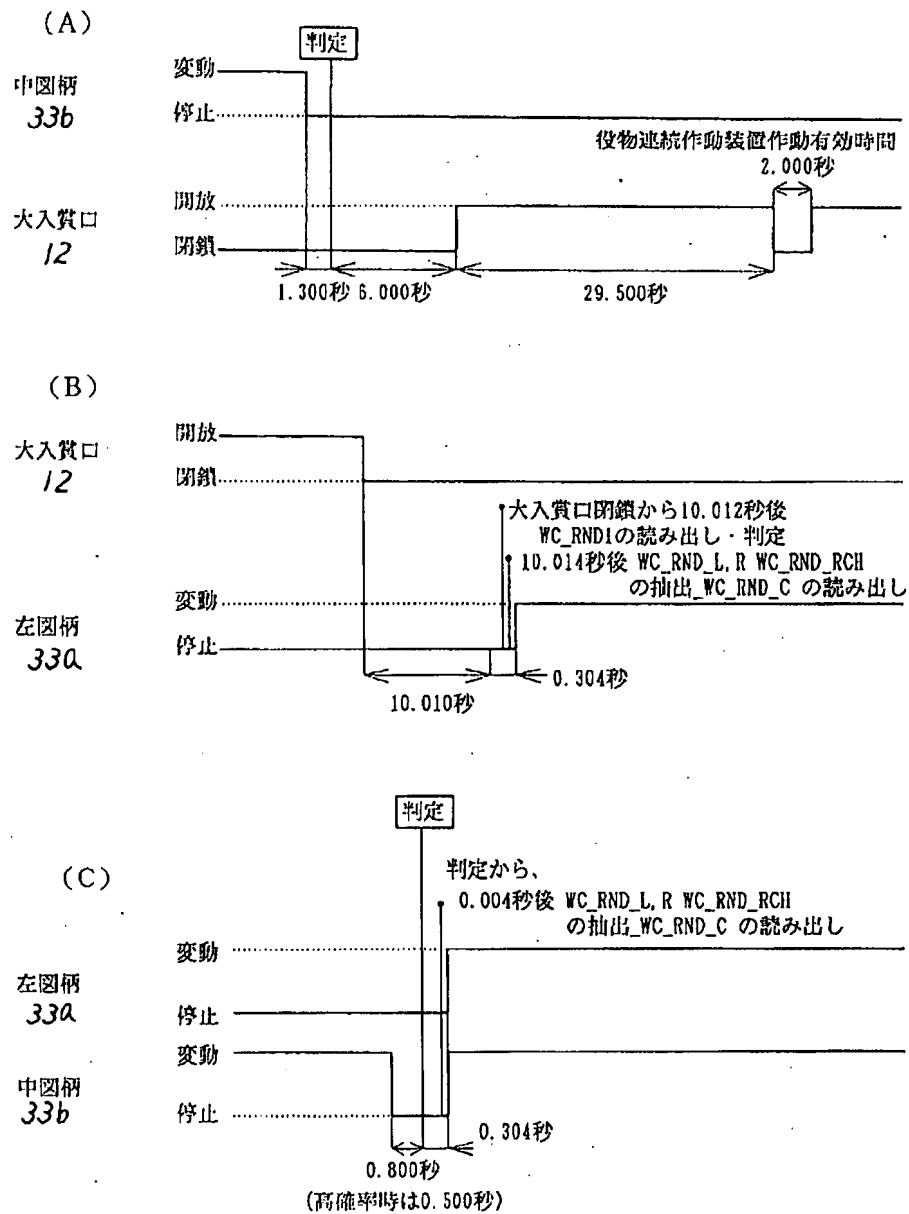


【図14】

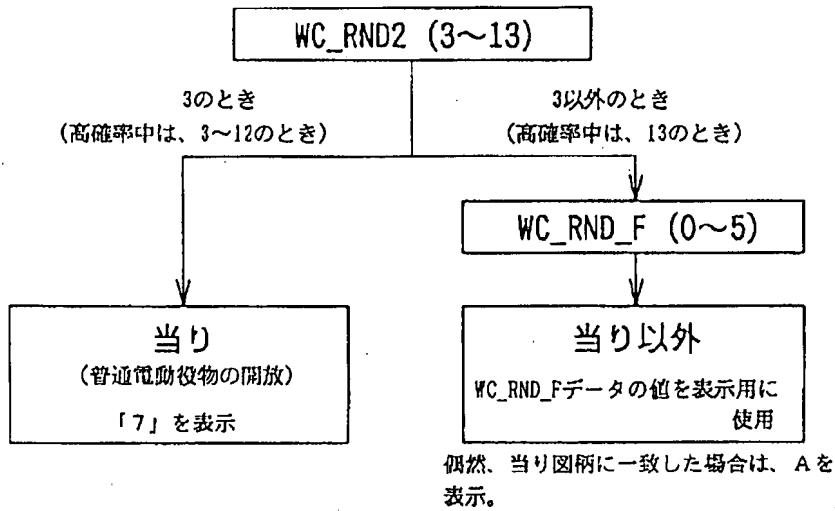


※2 始動口入賞による記憶が1個以上ある場合、この記憶2・3・4における変動時間は短いものになる。  
 条件4 左・右図柄が3、5、7、Dで大当たり図柄の1～3図柄前以外で停止するとき  
 条件5 左・右図柄が3、5、7、Dで大当たり図柄の1～3図柄前で停止するとき  
 条件6 左・中・右図柄が3、5、7、Dで大当たりのとき  
 条件7 リーチ以外

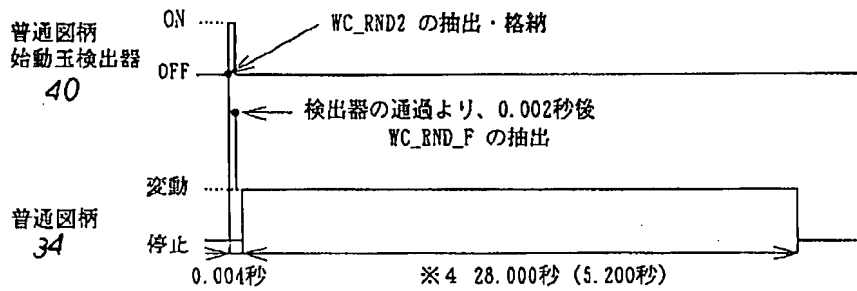
【図16】



【図19】



【図20】

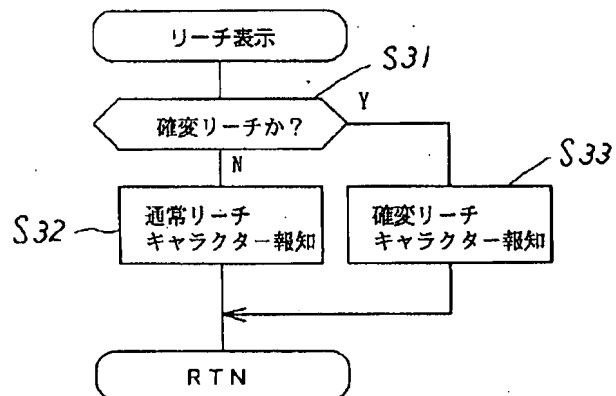


※4. 高確率時及び時間短縮時は、5.200秒に短縮される。

【図25】

WC_RND_TAN	時間短縮回数
0	20
1	30
2	40
3	50
4	60

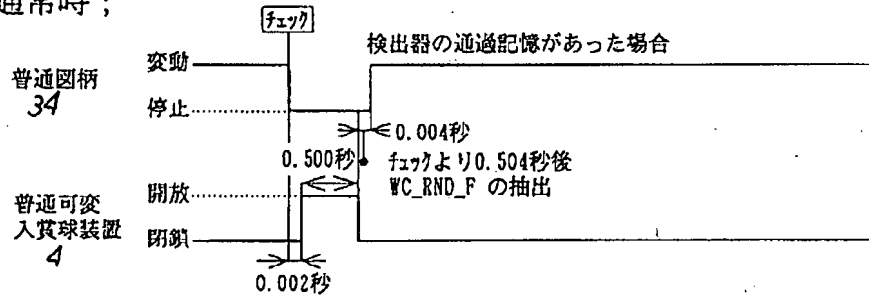
【図28】



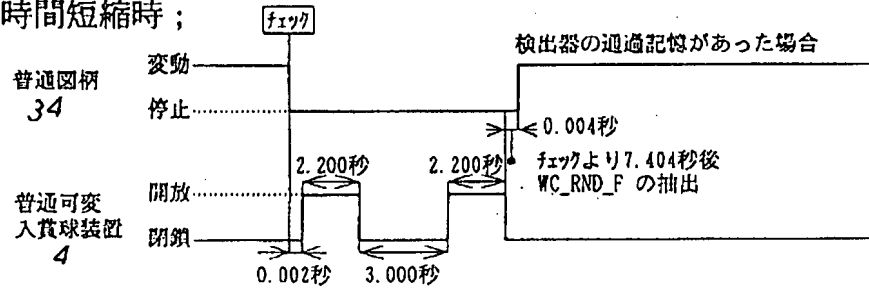


【図21】

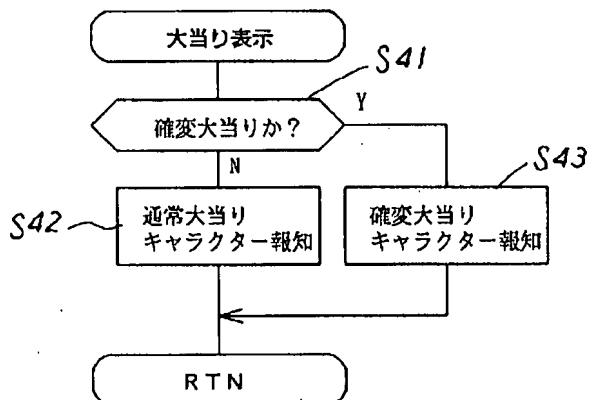
(A)  
通常時；



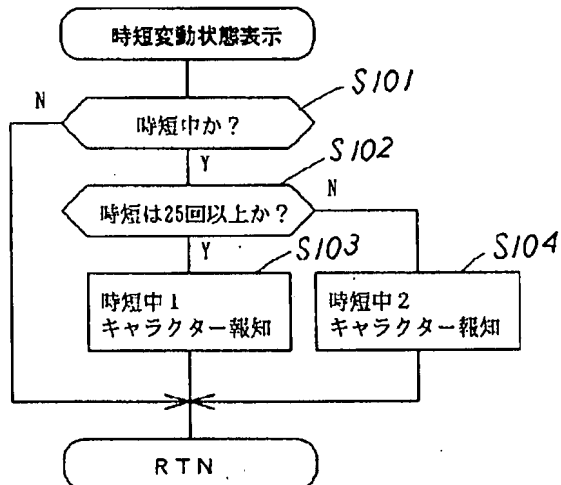
(B)  
高確率時；  
時間短縮時；



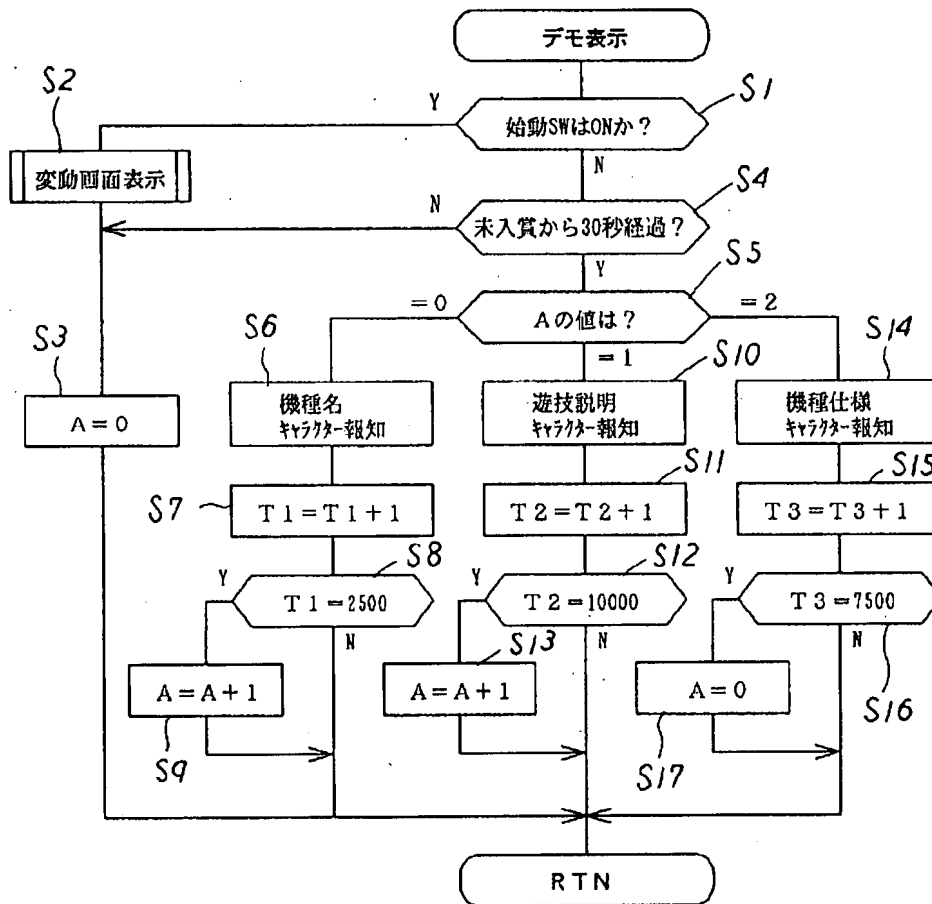
【図29】



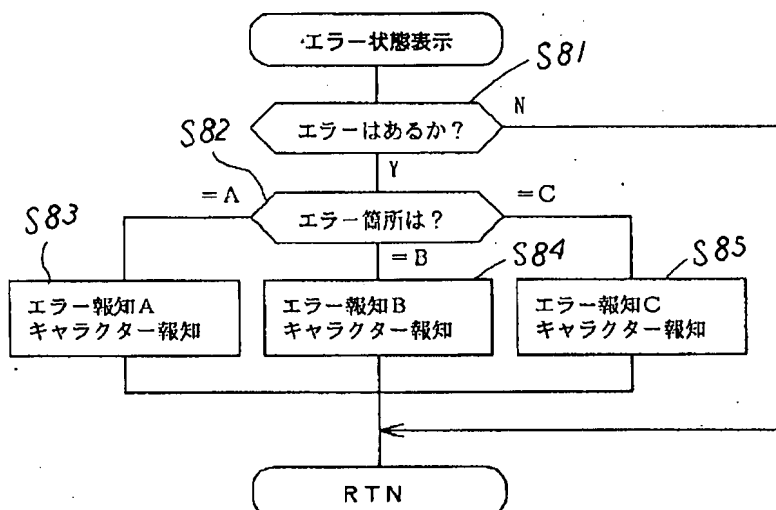
【図35】



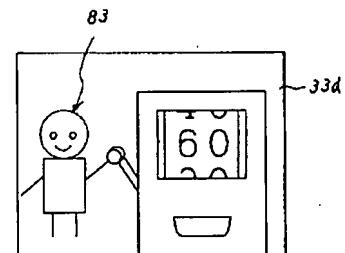
【図26】



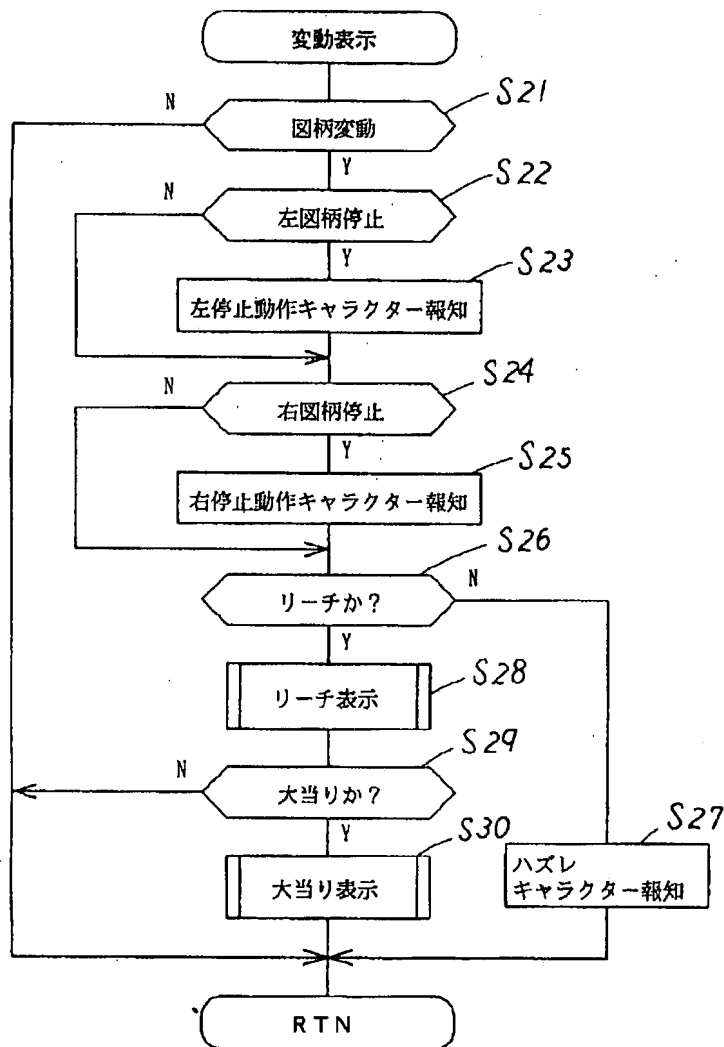
【図33】



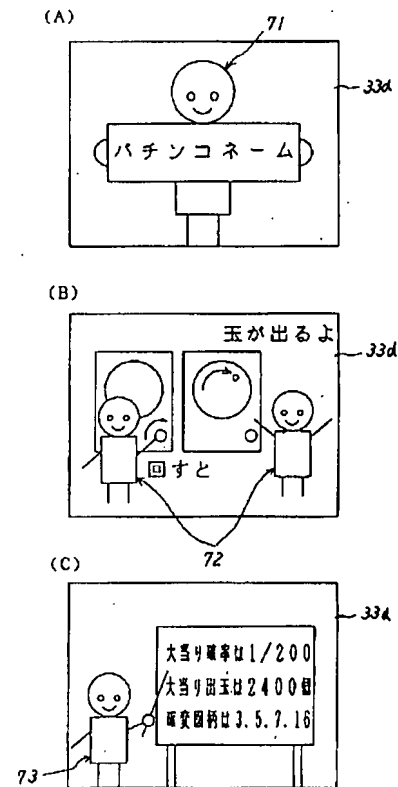
【図44】



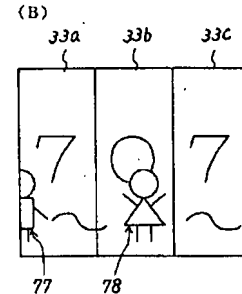
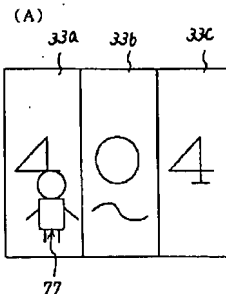
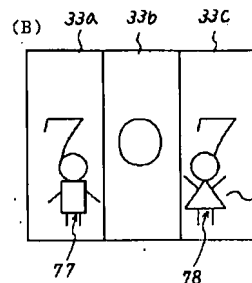
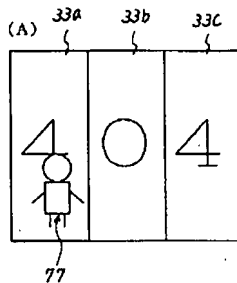
【図27】



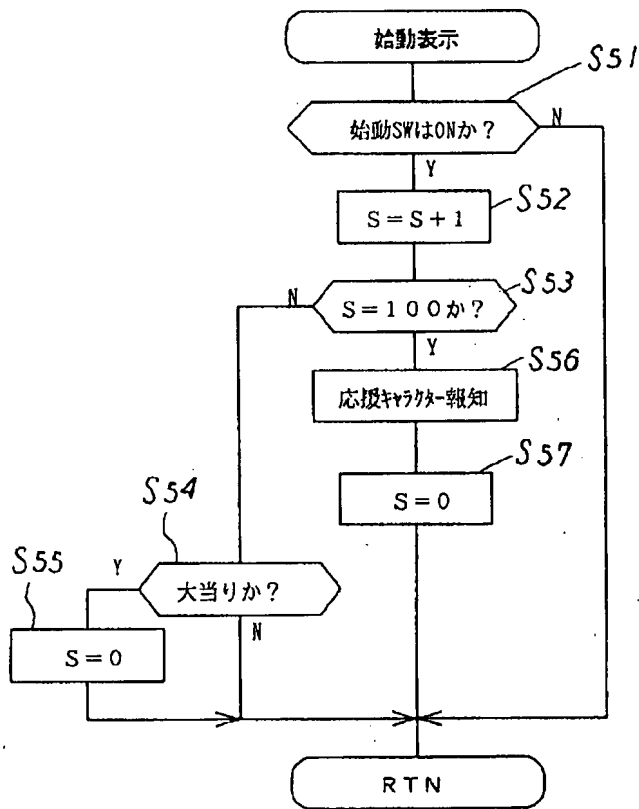
【図37】



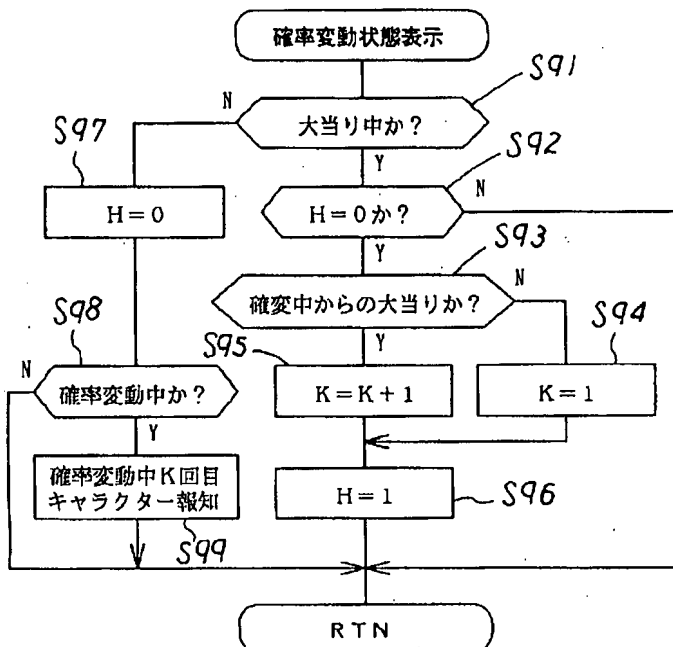
【図39】



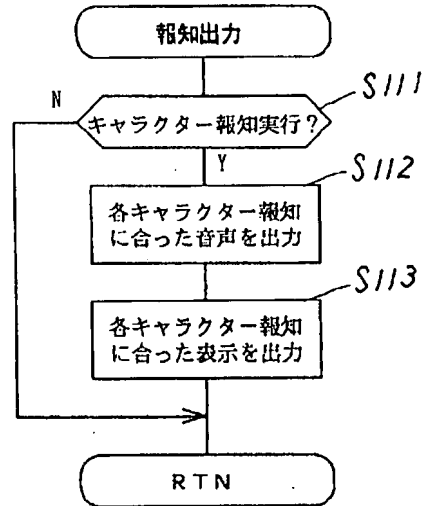
【図30】



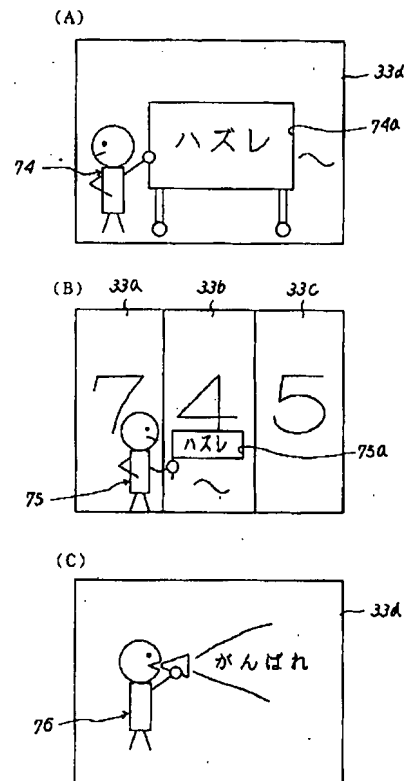
【図34】



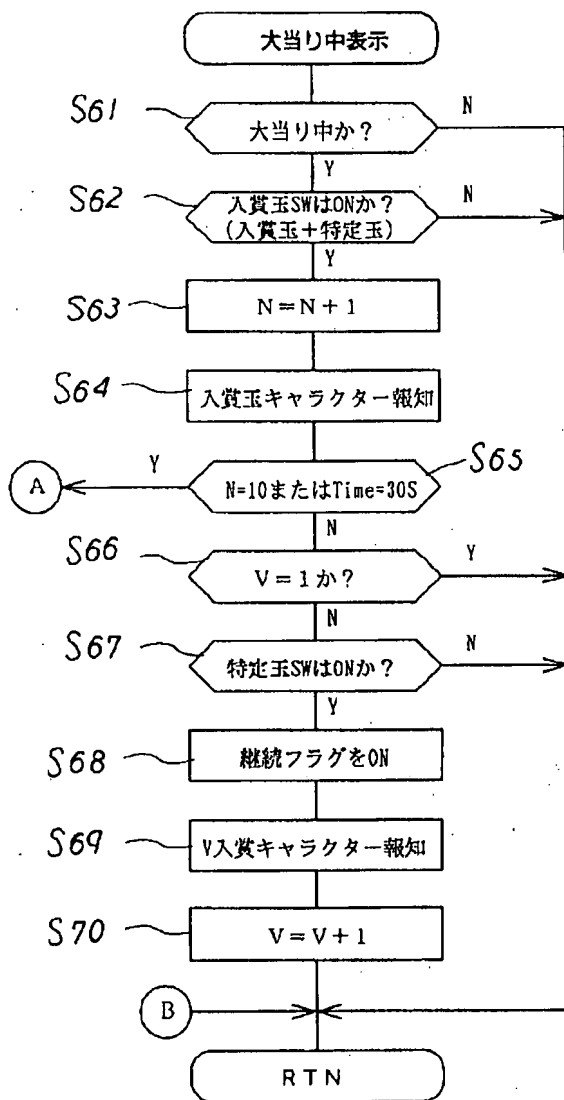
【図36】



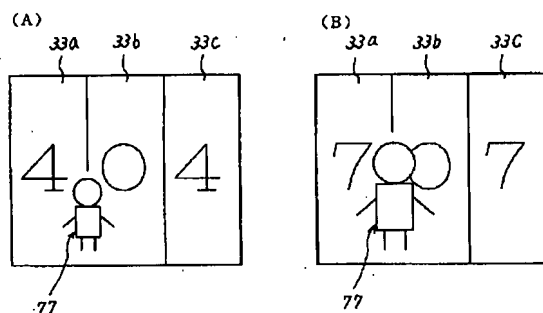
【図38】



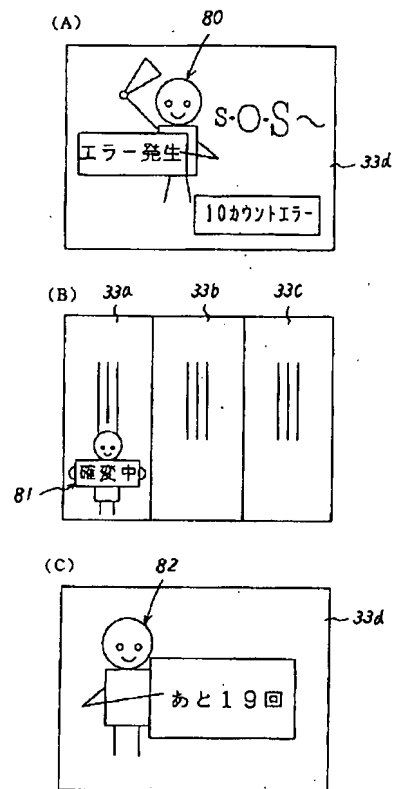
【図31】



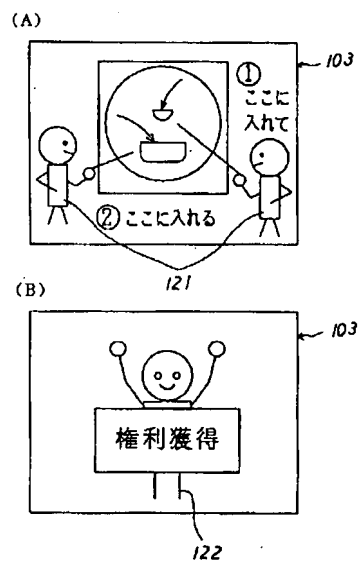
【図41】



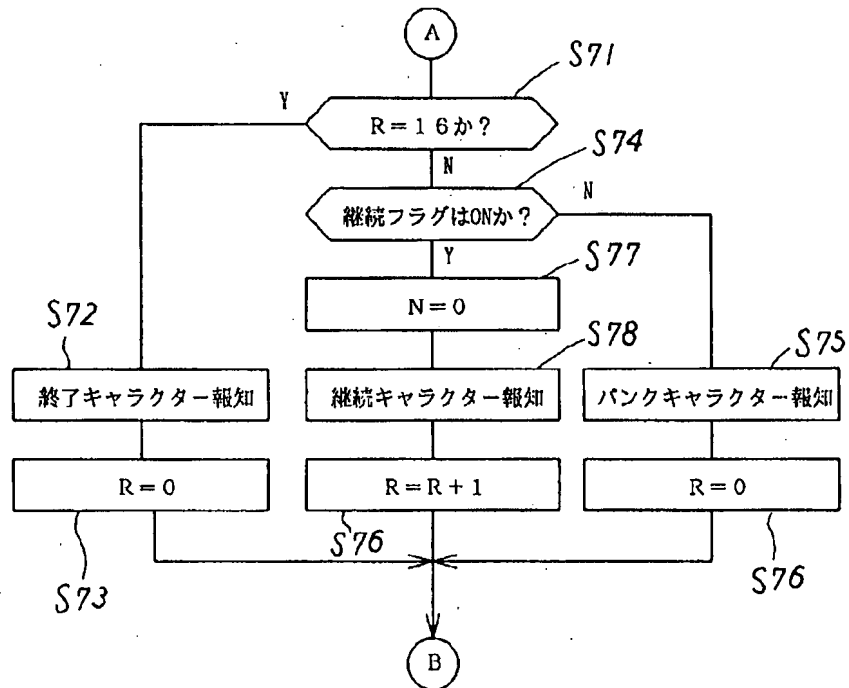
【図43】



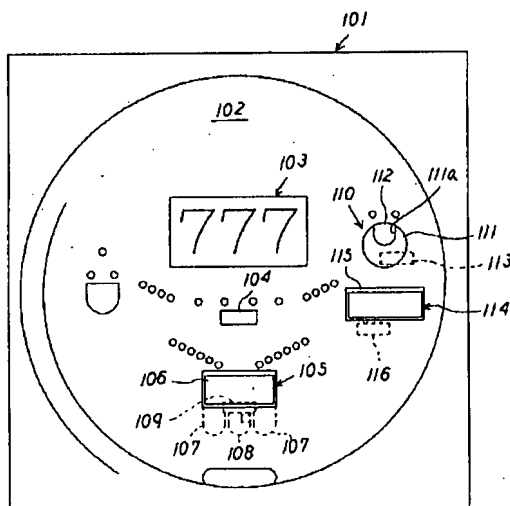
【図48】



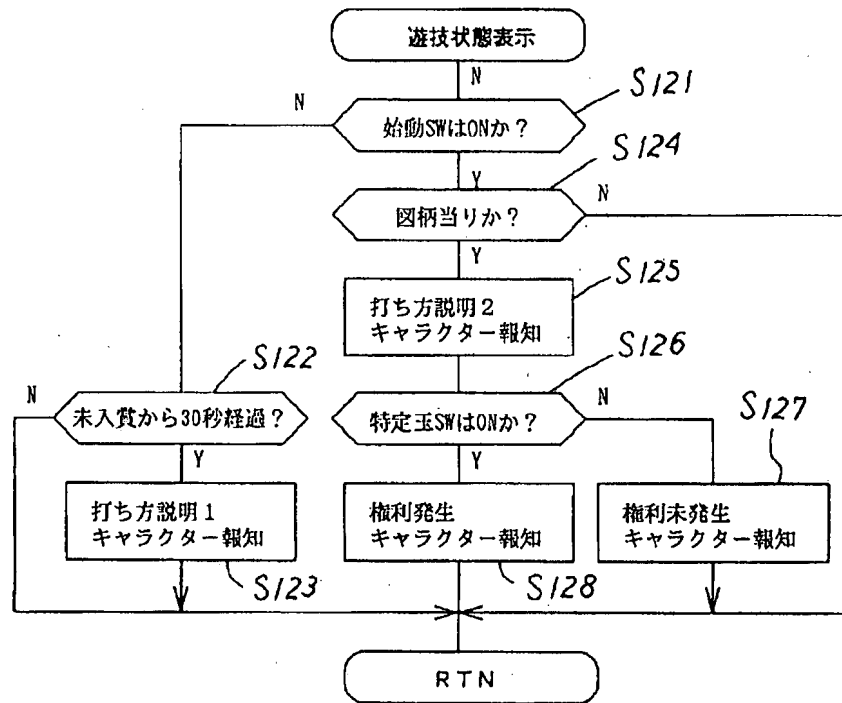
【図32】



【図45】



【図46】



【図47】

